平成8年7月26日第三種郵便物認可
1999年9月1日発行(毎月1回1日発行)
第4巻第9号通巻40号

©1999 TONG KING SHOW NINTENDOは任天堂の商標です。

GAME BOY COLOR
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
COLOR 専用
見とれてしまうほど美しいグラフィックス。
リアル感を倍増させる振動カートリッジ。
数あるルアーとタックルを組み合わせて知恵の戦いを挑め！釣り好きの天国がGB(ここ)にある。
キラキラと輝くような
美しい魚たちが
あなたの闘争心をかきたてる。
ルアー、タックル、ポイントを
適切に選択し、
水中での知恵比べに挑め。
釣りの手応えまで楽しめる
振動カートリッジ対応、
初心者にもやさしい
ヘルプガイド機能付きで
誰でも気軽に楽しめる
本格派リアルフィッシングゲーム！
1999年
9月22日
発売予定!!
希望小売価格
4,500円
（税別）
振動 RUMBLE カートリッジ
ゲームボーイカラー
POWER
GAME BOY COLOR
Nintendo

GAME BOY COLOR
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
COLOR専用
キラキラと輝くような
美しい魚たちが
あなたの闘争心をかきたてる。
ルアー、タックル、ポイントを
適切に選択し、
水中での知恵比べに挑め。
釣りの手応えまで楽しめる
振動カートリッジ対応、
初心者にもやさしい
ヘルプガイド機能付きで
誰でも気軽に楽しめる
本格派リアルフィッシングゲーム!
見とれてしまうほど美しいグラフィックス。
リアル感を倍増させる振動カートリッジ。
数あるルアーとタックルを組み合わせて知恵の戦いを挑め!釣り好きの天国がGBにある。
キラキラでブルブル。
リアルなフィッシングを感じてくれ。
ゲームボーイではかつてなかったリアルなグラフィックス。
じょうりゅう
はれ くもり こさめ あめ
たかめ ふつう ひくめ
てんこうをせんたくしてください。
河川の渓流部、山上湖、平地湖、沼地、ダム湖など変化に富んだ釣りエリアでバトル!
天候や温度の設定も可能。初心者にはヘルプガイドがあるから安心だ。
●これがキミの戦う魚たちだ!●
■イワナ ■ヤマメ ■サクラマス ■スポッテッドバス
■ニジマス ■ブラウントラウト ■スモールマウスバス(ブラックバス) ■ライギョ
■ブルーギル ■ラージマウスバス(ブラックバス) ■ナマズ
?
?
●ルアーも選べる全9種類!●
■スプーン ■スピナー
■メタルジグ ■ミノープラグ
■バイブレーション ほか
1999年9月22日発売予定!!
希望小売価格 4,500円(税別)
振動 RUMBLE カートリッジ
ゲームボーイカラー
GAME BOY COLOR
SUPER REAL FISHING
スーパーリアルフィッシング
BOTTOM UP
©1999 BOTTOM UP
株式会社ボトムアップ 〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F TEL.03-3382-3611 FAX.03-3382-3610

リアルなキラキラでフィッシングを感じてくれ。ブルブル。
ゲームボーイではかつてなかったリアルなグラフィックス。
河川の渓流部、山上湖、平地湖、沼地、ダムなど変化に富んだ釣りエリアでバトル!
天候や温度の設定も可能。初心者にはヘルプガイドがあるから安心だ。
●これがキミの戦う魚たちだ!●
■イワナ ■ヤマメ ■サクラマス ■スポッテッドバス
■ニジマス ■ブラウントラウト ■スモールマウスバス (ブラックバス) ■ライギョ
■ブルーギル ■ラージマウスバス (ブラックバス) ■ナマズ
●ルアーも選べる全9種類!●
■スプーン ■スピナー
■メタルジグ ■ミノープラグ
■バイブレーション ほか
SUPER REAL FISHING
スーパーリアルフィッシング
BOTTOM UP
©1999 BOTTOM UP
株式会社 ボトムアップ 〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F
TEL.03-3382-3611 FAX.03-3382-3610

1999.7.30発売予定 ¥6,800(税別)

電車でGO!64(NINTENDO64VRS[音声認識システム]付き)¥9,800(税別)

タイトーホームページ http://www.taito.co.jp/

※音声認識システムには「NINTENDO64専用マイク」が必要です。「専用コントローラ」は別売です。「専用コントローラ」「専用マイク」を使わなくてもプレイすることは可能です。

©TAITO CORP.1996,1999

N および NINTENDO64 は任天堂の商標です。

電GO N64

画面が超きれい!
運転席から見える景色がリアル。まるで本物の電車を運転しているような気分だ!

なれないうちは「練習コース」!
持ち時間が999秒もある「練習コース」。999秒あれば、はじめて運転する人でも安心して運転できる。

マイクにむかって声をだせ!
「出発進行!」などマイクを使って声をだせば、ボーナスがゲットできる!

専用コントローラも発売!
「電車でGO!64」専用のコントローラも発売。これさえあれば、ますます運転士気分!

路線と車両が大幅増加
アーケードで人気の「3000番台」の路線も加わって7路線、16区間が運転可能。

東北路線 関西路線 北陸路線 関東路線

E3系こまち — 秋田新幹線
701系 — 奥羽本線
701系5000番台 — 田沢湖線
201系 / 207系 / 221系 / 223系1000番台 — 東海道線
HK100系 / 485系3000番台 / 485系 / 681系はくたか — ほくほく線
209系 — 京浜東北線
205系 — 山手線

電車でGO!64 1999.7.30発売予定 ¥6,800(税別)

電車でGO!64(NINTENDO64VRS[音声認識システム]付き)¥9,800(税別)
タイトーホームページ http://www.taito.co.jp/
※音声認識システムには「NINTENDO64専用マイク」が必要です。「専用コントローラ」は別売です。「専用コントローラ」「専用マイク」を使わなくてもプレイすることは可能です。

©TAITO CORP.1996,1999

および NINTENDO64 は任天堂の商標です。

電
GO
N
64
TAIT

Contents

Regular

本誌中の略号の見方

略号	意味
RPG	ロールプレイングゲーム
A・RPG	アクション ロールプレイングゲーム
S・RPG	シミュレーション ロールプレイングゲーム
ACT	アクションゲーム
SLG	シミュレーションゲーム
STG	シューティングゲーム
AVG	アドベンチャーゲーム
RCG	レーシングゲーム
SPG	スポーツゲーム
PZG	パズルゲーム
ETC	そのほかのジャンルのゲーム
B	バックアップ内蔵
C	コントローラパック対応
H	ハイレゾパック対応
振	振動パック対応
R	振動ロム
S	ポケットプリンタ対応

Index

今月紹介するソフト

無印はN64
★はSFC
◆はFC
●はGB

Staff

電撃NINTENDO64

電撃NINTENDO64　9月号
1999年9月1日発行　　定価490円（税込）
※NINTENDOは任天堂の登録商標です。

COVER
イラスト 佐々木晃（TONG KING SHOW）
デザインロゴ 朝倉哲也
製　版 松木繁（大日本印刷）

表紙クレジット：©1999 Nintendo ©1999 QUEST Illustration by 加藤俊章

■発行所／メディアワークス
■住　所／〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8
■電　話／03(5281)5211（編集部）　03(5281)5205（広告部）
■発売元／角川書店
■住　所／〒101-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
■電　話／03(3238)8605（営業）
■印刷所／大日本印刷
■雑誌コード／16369-09
■編 集 長／長谷川真
■副編集長／後藤　勇
■デ ス ク／宮本勲一
■編　　集／渡辺　諭／豊島秀介／増田直樹／加藤則康
■編集協力／狩谷　淳／佐々木麻里菜
■編集補助／木下　勝／奥田将春
■ライター／超音速／中里一雅／川口　一／後藤宏典／中川大明
／山田英治／本内新太郎／高見沢有志／中村泰宏（CHI）
／花岡大輔／増田若菜／海老原幸治／佐藤智也／井上和則
／大川和人／篠崎明彦
■デザイン／朝倉哲也／SIMPLY／田代浩二郎／コマツヒロノリ／羽沢組
／ローヤル企画／小松崎祐子／野口敏治／マイクロフィッシュ
／川上敦子／オフィスムーヴ／あとらす二十一／バナナグローブ
■フ ォ ト／中村英良／外崎久雄

Act Against AIDS

©Media Works 1999 Printed in Japan.

昭和六十四年会　オウガバトル64編　戸塚義一・作

ソルジャー諸君 今から私が言うことを アーノルド ユニット隊長に伝令してくれ給え

『この前の飲み会では僕もちょっと言いすぎた 仲直りしたいので、もし良かったらお返事くださいね』

メチャメチャ私用じゃねーか

俺らのこと半人前だからってナメたことすんな!!

君たち…ファイターに昇格してるよ……

少し手加減して♡

※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写（コピー）、複製（転写）を禁じます。本誌からの複写を希望なさる場合は、日本複写権センター（03-3401-2382）にご連絡ください。
※※価格で特にことわりのないものはすべて税別表示です。

●お便りのあて先は　〒101-8305　㈱メディアワークス　電撃NINTENDO64編集部　それぞれのコーナー係

※ポケモンステッカー、マザー3タイムズは都合によりお休みします。

ポケットの中のワンダーランド

©J-WING

釣り先生2

釣りRPG「釣り先生」の続編が登場だ!アングラ諸島を舞台に、再び幻の魚「月光」を追い求める主人公。新たな挑戦が今始まった。ストーリーモードに隠された予期せぬイベントをクリアして、釣りの技を身につけろ!成長させた自分のキャラを大会モードで勝利へ導き、アイテムゲットだ。通信システムでは、友だちと釣り大会の対戦を楽しめるんだ。

好評発売中
4,800円(税別)

©J-WING

昆虫博士2

昆虫博士の第2弾。君のおともとなる新キャラクターと一緒に昆虫採集に出かけよう!待ち受けるいくつものイベントをクリアすればアイテムを入手できるぞ。フィールドの中には全255種類の昆虫たちが潜んでる。たくさんの昆虫を捕まえて昆虫図鑑を完成させろ!昆虫の育成や品評会への出場、またそれをオークションにかけてみたりと遊び方は、自由自在だ。

好評発売中
4,800円(税別)

©J-WING

キャラクターデザイン/おおつきべるの

ダンジョンセイバー

対戦型ダンジョンRPG。これが、これからのゲームのキーワードだ!自分でダンジョンを作り、モンスターを召喚し、敵のダンジョンに攻め込め!自分のボスが倒される前に、敵のボスを捜し出し倒せば君の勝ちだ! 100種類以上のモンスターとアイテムが君を待ち受ける!もちろん友だちと通信対戦もできるぞ! さあ、君も自分だけのダンジョンを作ろう!

'99年 冬 発売予定
予価 4,800円(税別)

ディノブリーダー3 ガイア復活

「ディノブリ」の第3弾がガイアの復活によりカラーになって登場だ。

今回は、ガイアから地球を守るために待ち受ける敵やイベントをうまくクリアし「フュージョン」で新種を創り出し、その新種で冒険をします。また、敵恐竜との対戦方法も変わり、敵恐竜に勝つと、とても便利なアイテムを手に入れることができます。通信対戦も可能で、新種の取り合いをかけた対戦だ。

ディノブリーダー3 ガイア復活

©J-WING, ©DIGITAL KIDS

好評発売中
4,800円(税別)

あにまるぶりーだー3

「あにぶり」の第3弾がかなりリニューアルして登場。

今回のプレイヤーは、自分のペットとともに出かけられ、画面はマップを見下ろすように変化し、公園やショップや友だちの家に遊びに行ったり、ペットを鑑定し血統書を発行してくれる鑑定士の所にも行ける。また、育てた動物で自分だけの動物園も作れるぞ。好評の結婚では、自分で相手を探すことができるぞ。

あにまるぶりーだー3

©J-WING

好評発売中
4,800円(税別)

漢字BOY

7級から2級までの漢字検定に基づいたレベルで開発され、ステージの設定も可能です。ゲームの流れとしては、課題別にプレイでき、キャラクターが登場する4種類のミニゲームもあり、子どもからおとなまでが楽しく遊びながら学ぶことができるゲームです。

また、漢字検定の紹介や模擬試験もあるので、プレイヤーをサポートしてくれます。

漢字BOY
2級 3級 4級 5級 6級 7級
既出問題集
文部省認定
漢検
監修 財団法人 日本漢字能力検定協会

©J-WING

好評発売中
4,800円(税別)

GAME BOY COLOR
ゲームボーイ&カラー共通

ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

J-WING 株式会社 J・ウイング
〒115-0051 東京都北区浮間1-7-4
TEL. 03-5916-7321 FAX. 03-5916-7322
J・ウイングホームページアドレス http://www.jwing.co.jp

5匹のキャラを使い分け、ゴールを目指す。謎の新展開もあるとか!

任天堂から大注目のN64新作ソフトが発表されたぞ! さらに今まで64DDソフトとして、あげられていた数タイトルがロムで発売されることに…、あのRPGやS・RPG、そしてあの人気PZGも新たに加わった。要注目の任天堂のソフトをバッチリチェック!

N64超新作3連発!!

1 ドンキーコング64

飛んだり、跳ねたり、走ったりの痛快ACT (仮)

N64	ドンキーコング64 (仮)	発売日未定
	●任天堂●ACT●容量未定	価格未定

今度はなんと3Dに! タルから飛び出してゴールを目指したり、トロッコで突っ走ったりするコースなど、ファンにはおなじみのアクションがいっぱい。

ゲームは、ドンキーやディディーなど5匹のキャラクターを、それぞれの特長に応じて使い分け、ステージをクリアする。『ドンキー』シリーズ最新作。

CHECK! レア社が作るボリュームも深みもタップリの3D・ACT!

開発元はN64ファンにはおなじみのレア社。N64では、「ディディーコングレーシング」『バンジョーとカズーイの大冒険』など、プレイした人も多いよね。そのレアが作る、渾身の3D・ACT。今作は、ユニークな新展開もあるとか。期待しちゃうよね。

➡おなじみのアイテムがある部屋。ここはいったい?

©1999 Nintendo. Game by Rare. ©1999 Nintendo. Game by INTELLIGENT SYSTEMS. ©1999 Nintendo/HAL Laboratory, Inc. ©1995 Nintendo

あの『スパロボ大戦』が
スーパーロボット大戦64
HP 5000/ 5000
EN 80/255
反
HP 5000/ 5000
EN 80/255
N64版は新システム&
GB版とのリンクで
楽しさ64倍!!
(当社比)
ショウ
「俺のオーラ力を受けてみろっ!」
今まで の『スパロボ』シリーズのシステムを
採り入れながらも、N64の性能を生かした新
しい試みがいっぱいの「スーパーロボット
大戦64」。 のシリーズでは 現でき
なかった の新要素が満載
予定のGB版とのリンクが最大の特徴だ。好き
なロボットを好きなときにN64とGBで育てる、
そんなことが可能になったのだ。
迫力の戦闘シーン!
お決まりの必殺技も登場!!
HP 5000/ 5000
EN 80/255
万丈
「日輪の力を借りて、今、
必殺の! サン・アタァァァァック!!」
ターン数
資金
部隊表
反撃命令
作戦目的
精神検索
システム
セーブ
64GB
パックで
キャラデータ
がリンク!!

ついにN64で登場

なんとなんとなんとぉ！　数々のロボットたちが大活躍するS・RPG、あの『スパロボ大戦』がついにN64に登場だ！　しかも、なんと同時発表のGB版とリンクして、まったく新しい遊びが広がるのだ！

なつかしのアニメからガンダムWまで、多数の作品が登場！

N64	スーパーロボット大戦64 ●バンプレスト●S・RPG●256M B C	秋発売予定	価格未定
GB	スーパーロボット大戦 リンクバトラー ●バンプレスト●SLG●8M B	秋発売予定	価格未定

GB版はまったく新しい対戦型SLG

スーパーロボット大戦 LINK BATTLER リンクバトラー

データリンクでさらに広がる『スパロボ』の世界

今回同時に発表されたGB版は、『スパロボ64』で登場するキャラ(ロボット)を使用し、1対1のバトルを楽しむSLG。もちろんその結果によってキャラが育っていく。このソフトでは64GBパックを使用して、『スパロボ64』のキャラデータとGB版のデータを受け渡すことができるのだ。N64とGBのリンクが生み出す新しい『スパロボ』。くわしい紹介はP.16を見てね。

©葦プロダクション ©サンライズ ©創通エージェンシー・サンライズ
©ダイナミック企画 ©東映 ©…プロ／アミューズビデオ／PLEX／アトランティス ©BANPRESTO 1999

定番！だからおもしろい

『スパロボ64』システム紹介

おなじみのシステムのもと、いろんなハードで親しまれている『スパロボ』シリーズ。
はたして「スパロボ64」は？ ということで注目のシステムにスイッチ・オン。

完成されたおなじみのシステムで『スパロボ』の世界を楽しめる！

『スーパーロボット大戦』シリーズは、SLG形式の戦闘でキャラクターを成長させながら、物語を展開していくS・RPGだ。今回のN64版でも、そのシステムはほとんど変わることなく継承されているぞ。数多くのシリーズをへて熟成を重ね、完成されてきた『スパロボ』シリーズおなじみのシステム。それだけに今までのファンはもちろんプレイしたことのない人でも、すぐになじめるはずだ。

戦闘マップ

戦略SLG形式の戦闘が展開されるマップで、見た目も構造もいままでと同じ。物語はここでの戦闘を元に展開されていく。また、展開によっては、プレイ中でも登場キャラクターたちの掛け合いやさまざまなイベントが発生し、ゲームを盛り上げてくれる場所でもあるのだ。

⬆さまざまな作品のキャラたちがくり広げる戦闘を楽しむことができるぞ。

インターミッション

ユニットである各ロボットの改良や強化パーツの装備、パイロットの乗り換えなどを行うのが、このインターミッションだ。戦闘と戦闘の間にある準備期間のようなもので、セーブも可能。ここでの最大の変更点はリンクコマンドの追加で、このコマンドからGB版とのリンクが可能になる。

⬆ここでのロボットの改良やパイロットの乗り換えが、戦闘を大きく左右する。

ユニット能力

各ロボットの性能を見ることができる画面。左側のゲージはHPやエネルギー。その下には特殊能力が表示されている。右側には、移動力やユニットの地形適応能力などがあるなど、パラメータの要素はいままでと同じだ。これらの能力の一部は、インターミッションでの改良、強化が可能だ。

⬆見た目ではわからない、ロボットの意外な性能がわかるかもしれないぞ。

パイロット能力

各パイロットの能力を見ることができる画面。ユニットに乗り込んだときに、その機体の攻撃力などに影響するパラメータなどが表示されている。『スパロボ』に特徴的な能力と言えるのが精神コマンド。これはRPGの魔法みたいなもので、戦闘中に使用するとさまざまな効果を与えてくれる。

⬆パイロットをバストアップで、ロボットも大きく表示されている。

『スパロボ』プロデューサー寺田氏が語る

『スパロボ64』のゲームシステム

「N64版ではテンポのよさを大切にしました。」

他機種では、CDメディアということもあって、どうしても読み込み時間というのを避けて通れませんでした。そのため、プレイにストレスを感じた人もいたと思います。でもN64版では、読み込み時間そのものがないわけですから、テンポのよい、快適なプレイが実現できたと思いますよ。

『スパロボ』シリーズ3分間講座

「スパロボ」の長い歴史をカンタンに紹介するコーナー。バーッと読めば、シリーズ各作品がすべて理解できる!?

スーパーロボット大戦
●パイロットが乗っていないデフォルメのスーパーロボットたちが活躍するSLGとして登場した、記念すべきシリーズ第1作。基本的にその後のシリーズとは物語が独立している。登場作品はガンダム、マジンガー、ゲッターの3作品だけ。

魔装機神(第一章)
●地底にある異世界ラ・ギアスのお話で、この第1部が「第○次」シリーズ、すべての物語の発端になっている。

魔装機神(第二章)
●「第4次」後のラ・ギアスが舞台。物語の中心はマサキ・アンドーとサイバスターで、スーパーロボットは出てこない。

第2次(G)
●S・RPGとしてのシステムと世界観がほぼ確立された、「第○次」シリーズのスタート地点。サイバスターやグランゾンなどのオリジナルメカが初めて登場した作品でもある。前作「スーパーロボット大戦」とは物語的なつながりは直接はないものの、前作で倒したラスボスの復活などつながりを匂わす部分もある。

第3次
●基本的にガンダムシリーズのお話をベースにした、シリーズ第3弾。この作品からストーリーに分岐がつけられたほか、プレイヤーによる、メカの改造および同系列の作品内でのメカの乗り換えが可能になるなど、システム的な改良が加えられた。また、ダイターン3やライディーンなどが初登場した作品でもある。

EX
●「第3次」の直後の話で、地底世界ラ・ギアスが舞台。主人公がマサキとリューネとシュウに分かれ、それぞれの物語展開が相互に影響を与えながら、別の主人公でプレイしたときにはその影響が反映されるインタラクティブ・シナリオ・システムが採用された。ダンバインとゴーショーグンが初登場した作品。

第4次(S)
●「第○次」シリーズの完結編的なお話が展開される作品。この作品からプレイヤーの分身としての主人公が作れるようになった。今までのシリーズで活躍して来たキャラクターのほとんどが登場する。エルガイムやダンクーガなどに加え、マンガでしか登場していなかった真・ゲッターが初登場した作品でもある。

N64だから、ロムだからできた!!

ここが違う、戦闘シーン

N64版では熱きロボットたちの戦いがくり広げられる戦闘シーンの迫力が、さらにパワーアップ。その[illegible]それでは戦闘シーン紹介、レディー、ゴー！

他機種では実現できない、N64版ならではの演出もいっぱい

今までシリーズの戦闘シーンではパイロットの顔は一部だけが表示されていたし、ロボットたちが画面上にしめる割合も、小さくなっていた。しかしN64版の戦闘シーンでは、従来の戦闘シーンよりもパイロットとロボットが大きく表示されているのが画面からわかると思う。声による演出こそないものの、N64の表示能力だからこそ実現できた新しい形の戦闘シーンな[illegible]。今とは一味違う、迫力あふれる戦闘を楽しむことができる[illegible]。これは期待したいね。

●戦闘シーンがよりリアルに！　攻撃時の迫力はもちろん、攻撃されたときも手前や奥などいろんな方向にかわしたりする

『スパロボ』プロデューサー寺田氏が語る
『スパロボ64』戦闘システム

「ロボットの大きさに注目してほしい」

今までのシリーズでは、ハードの制限もあって、ロボットをそんなに大きく表示することはできませんでした。今回はN64の表示能力を使うことで、画面の半分以上に広がる巨大なロボットなんかも登場させられますし（笑）。今までにない迫力あふれる戦闘シーンを楽しんでもらえると思います。

たとえば その1

移動方向の変更で迫力をアップ!!

N64版の戦闘シーンでは、背景が3Dマップで描かれており、ロボットの拡大縮小が可能になった。さらに接近戦での移動方向を従来の横から斜め前へと変更することで、その拡縮効果を最大限に利用。目の前にロボットが迫って来るかのような演出が実現した。

➡移動することにその大きさが増し、接近戦の迫力を倍増させる。

シロー「落ち着け、落ち着けよシロー……」

接近戦での迫力の演出!!

必殺技攻撃はもちろんカットインで

もうおなじみとなった、必殺技使用時などに表示されるカットイン・アニメ。N64版では、パイロットやロボットと同様に今までにない大きさで表示し、より迫力がアップしているぞ。なめらかに動く美しいアニメーションによる演出は、一見の価値アリだ。

➡画面中央に大きく表示されるカットイン。これもN64だからこそ。

大作「いまだ、ロボ！」

決めろ！迫力の必殺技！

スーパーロボット大戦F

●「第4次」直前までのストーリーを受け継ぎながらも、「第4次」とは違う世界（パラレルワールド）で展開される話となっている。そのため、シナリオとマップとともに「第4次」のものから大幅な変更がされている。CDメディアを生かし、豪華声優陣による膨大な量の声での演出やアニメムービーなどがふんだんに盛り込まれているのが特徴。一大ブームを巻き起こし、社会現象にもなったエヴァンゲリオンが登場したことでも話題となった。また、GガンダムやガンダムWなどの新世代ガンダムも登場した。「第3次」が終結してから4か月後の世界を舞台に、異星人ポセイダルとゲスト、ティターンズ、DC（ディバインクルセイダーズ）、バイストン・ウェル軍勢、地球連邦など、多くの軍勢の思惑がぶつかりあう戦いが展開される。

スーパーロボット大戦F完結編

●「F」でのストーリーのボリュームが膨大な量になったため、急きょ前後半に分けられた話の後半を描いた作品。基本的にゲームシステム的には「F」と変わりはないが、顔の表情が豊かになったキャラがいたりするなどの細かい改良がされている（SS版）。物語も後半に入ったことで、オリジナルメカのマジンカイザーや真・ゲッターなど、使用できるロボットもパワーアップ。さらに、イデオンやガンバスターといった、今までのシリーズでは考えられないほど強力なロボットが登場し、最終局面へストーリーは展開していく。それだけに敵も強く、ますます脇役たちの出番がなくなるという一面もあったりする。「F」からの継続プレイのデータがなくても、「F完結編」単独で遊ぶこともでき、ユーザーの不公平感を少なくしている。

新スーパーロボット大戦

●今までのシリーズとはまったく違う世界設定で作られた作品。メカもデフォルメではなく、リアル指向のグラフィックで描かれており、より原作に近い雰囲気を出している。ほかのシリーズには出て来ないロボットたちが多数登場している点でも一味違う。主人公はオリジナルキャラのSRXチームで、地球防衛軍やバルマー帝国、妖魔帝国やネオ・ジオンなどさまざまな組織が複雑にからみ合う物語を楽しめる。反面、ほかの作品にくらべ、登場人物は減っている。

スーパーロボットスピリッツ

●「新スーパー」に登場した、R－1やボルテスⅤのほか、ダイターン3やダンバイン、シャイニングガンダムなどが登場する3D格闘ゲーム。ストーリーの一部が「新スーパー」の宇宙編とリンクしている。3Dポリゴンで描かれたスーパーロボットがくり広げる熱き戦いは、ほかのシリーズとはまた違った楽しみ方をユーザーに提案した作品といえるだろう。必殺技使用時にカットイン・アニメが表示されるなどの「スパロボ」らしい演出を見ることもできる。

『マジンガー』から『ジャイアントロボ』まで

登場する作品は多種多様

いつも、人気ロボットたちの夢の共演が実現する『スパロボ』シリーズ。今回の『スパロボ64』ではどんなロボットが登場するのか、初登場のロボットも含めて一気に紹介するぞ。

マジンガーやガンダムなど おなじみの作品も登場

数多くのロボットアニメ作品が登場する『スパロボ』。今回もシリーズの定番であるガンダムやゲッターなどのおなじみ作品はもちろん登場するぞ。アムロや兜甲児などのパイロットたちの活躍するその姿が早く見てみたいよね。

●やっぱり『スパロボ』にはアムロとガンダムはかかせないよね。

●『新スーパー』以来、久々に登場する「蒼き流星SPTレイズナー」。どんな形で参戦するのかな。

●マジンガーZと言えばロケットパンチ。やりやがったな、ちくしょー。

初登場作品は以下のふたつ

六神合体ゴッドマーズ

巨匠横山光輝の原作を元にTVアニメ化された作品。シリーズ放映後、映画化もされた。世界各地の歴史遺跡に隠された六神ロボが、主人公明神タケルのテレパシーによって呼び集められ、最強のロボット、ゴッドマーズへと合体する。80年代の作品だが、今でも同人誌系の熱狂的な女性ファンに支持されている。

⬆あのゴットマースがついに登場。『スパロボ』の女性ファン拡大が期待できる作品である。

ジャイアントロボ 地球が制止する日

ゴッドマーズと同じく、横山光輝の原作を元に制作されたOVAシリーズ。世界征服を企むBF団と彼らに対抗するために組織された国際警察機構との戦いが物語の中心となる。BF団には十傑衆、国際警察機構にはエキスパートと呼ばれる能力者がいる。ジャイアントロボよりも、彼らの活躍のほうが目立つ作品だ。

⬆草間大作のほんとにあいまいな命令でも、適切な攻撃ができる史上最強のロボット、ジャイアントロボ。

『スパロボ』プロジューサー寺田氏が語る 『スパロボ64』登場作品

「やっと夢がかないました」

N64版で初登場となる2作品は、5年くらい前から登場させたいと思っていたんです。でも、ジャイアントロボはOVAのお話がなかなか終わらなかったし、ゴッドマーズにしても、いろいろ事情がありましたし。ふたつとも人気の高い作品ですから、登場させることができてうれしいです。

今すぐチェック!!『スパロボ64』登場作品

機動戦士ガンダム
なんと20年前に放送された、元祖ガンダム。すべての歴史はここから始まった。

機動戦士Zガンダム
前作から6年後、満を持して登場した続編。『64』で登場するシャアは、この物語での姿をとっている。

機動戦士ガンダムZZ
「Z」の続編として翌年放送された。ついにMSも合体変形の時代へ。

機動戦士ガンダム　逆襲のシャア
初代ガンダムの物語のエピローグともいうべき映画作品。「第○次」最強のMS、νガンダムが登場。

機動戦士ガンダム0083　スターダストメロディー
ガンダムのOVAシリーズ第2弾。時代的には1作めと「Z」の間の話。

機動戦士ガンダム　第08小隊
現在リリース中の最新OVAシリーズ。1作めと同時代の話で、地上戦がメイン。

機動武闘伝Gガンダム
それまでのガンダムの世界観を一新した、いわゆるガンダム格闘アニメ。

新機動戦記ガンダムW
いろんな特徴・スタイルを持つガンダムが登場する、'95年放送の新シリーズ。

聖戦士ダンバイン
ハイ・ファンタジーとガンダム系アニメを融合させた'83年当時斬新な作品。

蒼き流星SPTレイズナー
異星人との遭遇（コンタクト）という重いテーマなどで話題になった作品。

無敵鋼人ダイターン3
20年以上前の作品ながら、今見てもイキさを感じさせるロボットアニメ。

マジンガーZ
いわゆるロボットアニメの元祖。

グレートマジンガー
マジンガーZの続編。よりデザインが洗練された。

UFOロボグレンダイザー
マジンガー3部作の最後の作品。補助メカが合体するというシステムが画期的。

ゲッターロボ&ゲッターロボG
合体変形ロボの元祖。

超電磁ロボ　コン・バトラーV
ロボットアニメ黄金期の作品。ここから5体以上のロボットの合体が始まった。

超獣機神ダンクーガ
ムゲ＝ゾルバトス帝国が敵、ということで『64』のキモとなりそうな作品。

六神合体ゴッドマーズ
なんと'81年の作品。登場キャラクターはカルト的な人気を誇った。

ジャイアントロボ　地球が静止する日
オリジナルはなんと'63年の作品。

従来の『スパロボ』とは全く違う世界の物語

『スパロボ64』の世界設定&物語

今までのシリーズの世界観とはまったく違う世界観で展開される、『スパロボ64』の新しい世界。その世界がどんなものであるか、ちょっとだけ紹介していこう。

異星人に支配された地球圏の物語

いままでの「第○次」シリーズの地球、ラ・ギアス、ゲストという世界設定とは全く別物の、従来のシリーズから離れた世界設定をもとにした物語だ。地球は物語開始時からムゲ＝ゾルバドス帝国という侵略者のもとにすでに[illegible]ており、登場するスーパーロボット（[illegible]ロット）たちは、[illegible]和な地球圏を地球人の[illegible]手に取り戻すために[illegible]うというストーリーが物語の基本コンセプトだ。

⬆ムゲ[illegible]帝国とい[illegible]獣戦機[illegible]、最後の敵はムゲ帝王か？

各作品のさまざまなキャラが活躍する

従来の物語では、各作品の主要なメンバーだけが活躍することが多かった。しかし今回は、各作品の脇役系のキャラクターたちも登場し、物語に関係して活躍していくことになるのだ。もちろん敵も同じことで、今まで登場しなかった地味な敵や、マニアックな悪役などが続々と登場するぞ。

➡「Gガンダム」の新シャッフル同盟メンバーなども登場するぞ。

4人の主人公それぞれで物語の展開が違う!

N64版では、主人公が物語の中心となって戦いが展開される。さらに、各主人公ごとに対立するライバルキャラが登場し、ふたりをめぐる物語が楽しめる。

スーパーロボット系

⬆スーパーロボット系の主人公とライバル。熱い男の戦いが楽しめそうだ。

⬆スーパー系の女主人公とライバル。水面下で火花が散っていそうなふたり。

リアルロボット系

⬆リアル系の男主人公とライバル。ガンダム系の物語展開になるのだろうか。

⬆唯一異性の組み合せとなる、リアル系女主人公。ふたりはどんな関係？

『スパロボ』プロデューサー寺田氏が語る

『スパロボ64』主人公

今までのシリーズではどうしても各作品のキャラばかりが目立ってしまい、主人公は影が薄くなりがちでした。N64版では、もっと主人公を活躍させたいと思いまして、主人公を中心になって戦いを勝ち抜いていくという物語展開にしたわけです。4人の主人公とそのライバルたちがくり広げる物語は、ガンダムシリーズの話を軸にした物語とはまた別の楽しさがあると思うんです。それに主人公ごとに物語が違いますから、一度プレイし終わっても、また別の主人公で遊ぶなんてこともできますしね（笑）。

プレイヤーの行動がシナリオ展開に影響する新マルチシナリオとは？

今回のN64版では、用意されている数多くのシナリオを、10シナリオ程度をひとつのシナリオブロックとして分割している。そのブロック内のシナリオではプレイヤー（主人公）の行動によって、次に進むシナリオが決定。さらにそのシナリオ分岐によって、次に進むシナリオブロックが決定していくという、新しいシナリオ展開を実現するものなのだ。

今までの『スパロボ』シリーズのシナリオの流れ

ゲーム中に登場する特定選択肢によって、進むシナリオ方向が決められる。そのため、シナリオ分岐後の展開は完全に独立した物語の流れとなる。分岐の数は少ない。

『スパロボ64』での新シナリオの流れ

主人公を決定した時点でそれぞれのシナリオがスタート。また、シナリオを展開していく中でも、さまざまな分岐が存在し、その選択次第では主人公の立場や周りの情勢も変化。さまざまな物語展開を実現した。

CG／まつなかかやこ

GB版『スーパーロボット大戦リンクバトラー』

N64版とのリンクばかりではないGB版『リンクバトラー』の魅力を大紹介!!

GB版『リンクバトラー』の魅力のひとつは、もちろんN64版とのリンク。でもそればかりじゃない！この、独立した作品としてもめちゃくちゃ楽しい『リンクバトラー』を、くわしく紹介するぞ。

この『リンクバトラー』は従来の『スパロボ』の戦闘だけを取り出した対戦型ＳＬＧ。用意したロボット同士を、行動を決めて戦わせるだけのカンタンシステムながら、それだけに駆け引きが重要なのだ。対ＣＯＭ戦はもちろん友だちとの対戦もできるぞ。勝てばキャラがパワーアップ。

⬆手軽にスーパーロボットたちの白熱した対戦バトルを楽しむことができる。

実際のプレイである対戦バトルの流れを紹介

ここでは実際の対戦バトルがどのように行われるか、順を追って説明していくぞ。対戦のシステムは基本的に『スパロボ』での戦闘システムと同じで、戦闘では精神コマンドなども使用できるぞ。

STEP 1 オリジナルチームを作成する

自分が持っているパイロットとロボット間で乗り換えを行い、戦闘に参加するユニットを選択し、チームを作る。ユニットは大きさごとに決められているポイントで１チームに参加できる数が制限される。このチームのユニット編成が、勝負を決める重要なカギとなる。

⬆合計ポイント、5ポイント以内でチームを編成。

⬅数を重視するか、性能を重視かはプレイヤー次第だ。

STEP 2 行動パターンを決定する

戦闘はターン制で行われる。１ターンの中では、6回コマンドを実行することができ、ターンのはじめに行動コマンドを選択しておくことになるのだ。だから、相手の行動を読んだり、こちらの情況を考えながら戦う、かけひきが楽しめる。

⬆ユニットによって、コマンド行動回数に制限がある。

⬆キャラのレベルが上がれば、行動の種類も増えるぞ。

STEP 3 戦闘開始

行動が決まったら、いよいよ戦闘開始。MSは長距離での戦闘に向いているし、スーパーロボットは気力が上がらないと必殺技が使用できないなど、戦闘システムは『スパロボ』そのものなのだ。

⬅相手との距離を考え、対戦していこう。

⬅もちろん精神コマンドを使うこともできるぞ。

⬆気力が上がったら、一撃必殺の必殺技が使用可能！

STPE 4 勝利！ 経験値をゲット

相手チームのロボットを全滅させれば勝利となる。勝利すると経験値とVP（ビクトリーポイント）がもらえる。経験値でパイロットをレベルアップすることができるし、VPポイントは、新しいパイロットやロボットを増やすことができるぞ。たくさんためて最強のチームを作ろう。

⬅チーム内のロボットが全滅した方が負けとなる。

『リンクバトラー』でロボットを育てれば『スパロボ64』も楽チンか？

『リンクバトラー』でのキャラ（パイロット）データは、『スパロボ64』のキャラデータと互換性を持っている。つまり、『スパロボ64』からキャラデータをコピーして、『リンクバトル』で対戦、成長させることができるのだ。『スパロボ64』でレベルアップさせにくい脇役パイロットのデータを成長させたり、はじめから強くなったキャラデータで『スパロボ64』をプレイするなんてこともできるぞ。さらに『リンクバトラー』を接続すると『スパロボ64』に登場するような、隠しキャラが存在するらしいぞ。それとは逆の形で『リンクバトラー』に登場する隠しキャラなんてのも。このふたつをつなげることで、両方のソフトのキャラデータがより充実するというわけだ。N64版とGB版のリンクを利用すれば、もう怖いものなしだね！

⬅⬆リンクで、より強くなるパイロットデータ。『スパロボ』の新しい遊び方が、今ここに実現したのだ。

INTERVIEW

『スパロボ』シリーズプロデューサー

寺田貴信氏に『スパロボ64』いろいろ聞いちゃおう!!

N64ユーザーが待ちに待ったソフトなだけに聞きたいことは山ほどある。そんなわけで、『スパロボ64』について、バンプレスト・寺田貴信氏に直接聞いてみました。どんな話が飛び出すのでしょうか。

寺田貴信氏

株式会社バンプレスト ソフト開発部所属 「スパロボ」シリーズのプロデューサーとして、数々の作品を手がけてきた人。現在も「スパロボ」シリーズをいろいろ制作中。

――ファン待望の発表となったわけですが、『スパロボ64』の開発がスタートしたのは、いつごろのことだったんでしょうか？

寺田貴信氏（以下寺田）：N64で発売した『スーパーロボットスピリッツ』の開発の終わりごろでしょうか。ＳＦＣからN64にハードも変わり、ユーザーも世代交代したころでしょうから、それならここで初心に返って、また一から新しい『スパロボ』を作ってみようということになりまして。ちょうど、サターン版『Ｆ完結編』が終わったころでしたので、ロムなら読み込みがなくていいなあってのも正直ありました（笑）。残念ながらキャラクターの声は入れられませんでしたが、ロムならではのおもしろいシステムを考えて、たくさん入れたつもりです。特に『スパロボ』を体験したことのない人に、プレイしてほしいですね。

N64独特の持ち味を持った『スーパーロボット大戦64』

――N64版は、新ストーリーでまったく新しく生まれ変わった『スパロボ』になるわけですが、他機種でのシリーズ作品と大きく違う点はありますか？

寺田：N64の表示能力を生かした、迫力あふれる戦闘シーンなどがそうですけど、背景が３Ｄマップになったことで、いろいろな演出ができるようになったんです。敵の爆発のシーンの演出でもちょっとした工夫をして、迫力をアップさせていたりしますしね。あと、戦闘マップ上での細かい演出なんかは他機種では絶対にできないことですね。たとえばゲッターの変形ひとつとっても、一度ファイターになってから、またゲッターへと変形するんです。ちょっとしたことなのかもしれないですけど、そういうこだわりがつまった、おもしろいソフトだなあとユーザーの方が感じてくれれば、うれしいですね。そのほかにも、今までのシリーズでまったくなかった要素を加えて、戦略的なことに反映できるようにしてあったりするんですが、それは次号で…。

『スパロボ』シリーズ一番の楽しさ『スーパーロボット大戦64』

――ＧＢ版とリンクさせるアイデアは、『スパロボ64』開発のスタートのときからあったものなんでしょうか？

寺田：『スパロボ64』では、低年齢層のユーザーを開拓したいと考えていましたので、ＧＢ版とのリンクのアイデアは開発当初からありました。N64版でプレイして、ちょっと敵の強いマップがあったら、ＧＢ版に移してパイロットを成長させてから、チャレンジすることもできる。そんな遊び方ができる『スパロボ64』は、シリーズの中でも、思考系のゲームの中でも一番楽しい遊び方ができるソフトだと思いますよ。

――最後に読者にひとことお願いします。

寺田：今までのシリーズや他機種とは違う『スーパーロボット大戦64』を応援してやってください。ＧＢ版の『リンクバトラー』とあわせてプレイしてもらうと、おもしろいが倍増すると思いますよ。

――ありがとうございました。早く発売されることを心から願っております。

資質

栄光

OgreBattle64
オウガバトル
Person of Lordly Caliber

現実の強さと理想の脆さ、
踏み出すことの簡単さと、退くことの困難さ。
求める者に与えられる希望と絶望…。
気高き想いは、常に正しいものなのか？

たくさんの人々の夢と悲しみを詰め込んで、
『オウガバトル64』の攻略、スタート。

戦いの刻、来たれり。

 ©1999 Nintendo ©1999 QUEST Illustration by 加藤俊章

旅立ち

オウガ世界の神々

「オウガバトル64」の世界では、神々と人間たちの関わり、つまり信仰が、大きな意味を持っている。

今回その舞台となるパラティヌス王国は、もともと金の民を中心に女神バーサ（大地のエレメント神：天神ボラと地母神アネムの死によって、世界が天と地に分かれたときに生まれた。彼女の娘ダニカ神は冥界の王デムンザ神にさらわれ、そのまま冥界の女王となっている。いわゆる作物の起源神話か）を崇拝していた。ちなみにマグナスが卒業式の際に祝福を受ける老人オディロンは、バーサ神を崇める教会の祭主である。現在、パラティヌス自体はローディス教国の属国と化しているので、人々の信仰自体もローディスの国教、ローディス教へと移りつつある。そのローディス教は、唯一神（「聖なる父」太陽神フィラーハ）を信仰する、教皇を頂点とする確固たる教会組織を持つ宗教である。国自体も政教一致の強権国家であり、世界中にその影響を広げようと画策している。その野望のもとが宗教的情熱なのか、それとも世俗的野心なのかは不明。また、現在そのほかオウガ世界の中で存在が知られている宗教はロシュフォル教（新生ゼノビア王国など。唯一神を信仰）、フィラーハ教（ヴァレリア島など。フィラーハを信仰）、バスク教（ヴァレリア島など。水のエレメント神グルーニ[illegible]）など。

[illegible]ティヌスが舞台。そんなことを頭に入れてプレイしよう。

現実

CONTENTS

勇気

N64	オウガバトル64 Person of Lordly Caliber	発売中
	●任天堂●S・RPG●320M B	¥7,800

オープニングからエンディングまですべてに役立つ

基礎攻略編

① 実際のミッション時以外に気をつけるべきこと

物語の展開を楽しむため、こんなことに注意しながら進めよう。

1 選択肢について

ゲーム中、主人公に選択を迫る場面が何度かあり、選んだ選択肢によりシナリオの展開が変化するのでよく考えて慎重に選ぼう。また、仲間となるキャラが登場するときも、選択肢が出て仲間にするかどうか選べるのだが、基本的には仲間にしておいて大丈夫だ。

⬅選んだ選択が、あとあとまで影響する…。

2 ミッションとミッションとの間にやるべきこと

シナリオを急いで進める必要はない。いろいろと寄り道をしてみれば、意外な発見があるからだ。まずは、ヒューゴーレポートのチェック。レポートを見ることではじめて発生するイベントもあるので、こまめにチェックしておこう。そして、クリア後のマップ探索。野生キャラクターや埋もれた財宝を探すのはもちろん、拠点で得られる情報のなかには貴重なアイテムに関する情報などもあるので、すべての拠点をもう一度訪問してみよう。

➡「楽しい誕生日」は、レポートを見ないと発生しない。

⬅クリア後の拠点で、重要な情報が得られることもあるぞ。

② ユニット編成はここに注意すれば大丈夫

慣れるまでは難しい編成。ポイントはフォーメーションだ。

1 ユニットはフルメンバーで組むべし！

ひとつのユニットに組み込めるキャラクターの数は、最大でSサイズキャラクター5体までとなっている。Lサイズのキャラクター（魔獣、ドラゴン、人形など）は、Sサイズ2体ぶんのスペースが必要となるぞ。ユニットを編成するときには、Sサイズキャラクター5体、またはSサイズキャラクター3体とLサイズキャラクター1体、というように、必ずフルメンバーで組むこと。少ない人数だと、そのぶん敵に与えるダメージが減ってしまい、負ける確率が高くなるからだ。

⬆人数は多ければ多いほど戦闘で有利になる。所持できるアイテムの数も、キャラクターのクラスと数によって決まるぞ。

2 防御力の低いキャラは誰かの後ろに

あるキャラクターの前方に別のキャラクターを配置した場合、後ろにいるキャラクターは敵の直接攻撃を受けることはなくなる。防御力の低いキャラクターの前には、必ずその前方に「カベ」となるキャラクターを配置しておくこと。さもないと、敵の直接攻撃にさらされて、あっという間にやられてしまうぞ。前衛は直接攻撃系のキャラクター3体で「カベ」を作り、後衛は防御力の弱い間接攻撃系のキャラクターを2体配置する、というのがユニットのフォーメーションの基本だ。

⬆魔法使い系クラスは、必ず前方に別のキャラクターを配置して直接攻撃を防ごう。ただ、間接攻撃を防ぐことはできないけど。

3 PCメイクと初期ユニットの関係は？

ゲーム開始時のオディロンの質問への答えにより、もらえるアイテムや初期ユニットなどが変化する。初期ユニットに配属されるリーダーのクラスにより、序盤の難易度が少し変わってくる。とはいっても、それほど大きな差はないけど。ただ、攻撃魔法を使えるウィザードかソーサレスが、ひとりはほしいところだ。

⬆この質問の答えによって、仲間のクラスも決まるのだ。

こんなクラスがほしい！

[illegible]

4 メンバーチェンジはしない

それぞれのユニットにも、ユニットとしての経験値が設定されている。これは、ステータスには表示されないが、ユニットの結束を表すパラメータなのだ。同じメンバーで戦い続けるほどユニットの結束が強くなっていき、合成魔法が発動しやすくなるなど、戦いを有利に展開することができる。メンバーを変更するとこの数値は下がってしまうので、むやみにメンバーチェンジはしないようにしよう。もちろん、ユニットを解散してしまうとこの経験値はゼロになってしまうので注意。なお、ソルジャーだけは、いくら入れ替えてもユニットの経験値には影響を与えることはないぞ。

③ フィールドマップはどう進軍するのか？

これらのことをしっかり覚えておけば、そんなに苦労しないはず。

1 拠点はなるべく解放しよう

フィールド上にはいくつかの拠点が点在している。これらの拠点を自軍の統治下に置いていきながら進んでいこう。このとき、拠点に入ったユニットのアラインメントと、その拠点のモラルとの相性により、その行為が「制圧」となるか「解放」となるかが決まるのだ。モラルは、50を境にして、高いほうがロウ、低いほうがカオスよりの意識を持つ拠点だ。モラルの低い拠点にはカオスよりの、モラルが高い拠点にはロウよりのユニットを向かわせよう。拠点を自軍の統治下に置けばミッションクリア時にソルジャーと軍資金をたくさんもらえるので、拠点はなるべく解放していくこと。

←それぞれの拠点のモラルに合ったユニットを向かわせよう。

←相性が合っていれば、めでたく「解放」となるのだ。

やっぱりカオスフレームはあるらしい…？

「伝説」では、ぼくら[illegible]れた「[illegible]」カオスフレーム。どうやらそれに類似したパラメータがこの「オウガ64」にもあるようなのだ。拠点の解放や制圧、戦闘などでこのパラメータが上下するらしい。やっぱり、エンディングに関係するのだろうか。

←激しく上下すること。

2 野生キャラに出会ったら…

フィールドマップを歩いていると野生キャラに出会うことがある。野生キャラを仲間にしたい場合、基本的にはHPを削るほど説得しやすくなる。なので、はじめにダメージを与えてから、相手の攻撃の前に説得すれば、仲間になる確率が高くなるぞ。ただし、あんまりダメージを与えすぎると、反撃してくることが多いドラゴン系などのキャラも、そのまま逃げてしまうこともある。いつ、説得コマンドを使うかのタイミングが問題なのだ。出会ったチャンス、確実に！

↑説得せずに倒して、経験値をかせぐというのもあり。倒すのはたいへんだが。

野生キャラクターと登場する地形

あたりまえの話だが、野生キャラは出現する地形が決まっている。つまり、特定のキャラを捕まえようとした場合、その地形を移動していないといけないのだ。このあとのマップ攻略編では、そのマップにいる野生キャラ名と、その登場する地形を書いていくので、それを参考にマップを探索して、キャラをゲットすること。

↑[illegible]街道を探してもダメ。

3 本拠地はしっかり守ろう

敵に自軍の本拠地を制圧されてしまうと、その時点でゲームオーバーになってしまう。あとで泣くことのないよう、自軍の本拠地には最低でもひとつはユニットを残しておこう。クイットゲートがあれば一瞬で本拠地に戻れるので、これを強いユニットに所持させておけば、いざというときに助かるぞ。

←ボス以外の敵を全滅させるまで、油断は禁物だ。

4 疲労度はこまめにチェック

疲労度がたまると、戦闘時に能力が低下してしまう。なのでボス戦などの前は、突入させるユニットの疲労度を回復させておこう。また、疲労度が最大になると勝手にキャンプに入り、しばらく動かせなくなってしまう。キャンプ中に敵に襲われると、眠ったまま戦闘が始まってしまうので注意しよう。

←疲労度をためないよう拠点でこまめに回復しよう。

5 ポーズを活用しよう

ポーズをかけて時間を止めているときでも、プレイヤーはユニットに指示を出すことができる。これを知らずにプレイしていると、HPの回復をするひまなく戦闘になりユニット全滅、などということにもなりかねない。指示を出すときにはポーズをかけてから。基本的なことだが忘れずに実践しよう。

←ポーズをかけてゆっくり考えながら指示を出そう。

6 ショップでの買い物はどうする？

基本的には、ショップで購入するのはキュアリーフなどの消耗品くらい。武器や防具をいくつも買いそろえる必要はないぞ。ただし、まだ手に入れていない武器や防具は例外。あとでクラスチェンジのときに必要となるかもしれないので、必ずひとつは購入しておくのだ。

←たとえば、序章第2話で購入できるアイアンクローなど。

7 敵ユニットはなるべく倒していこう

敵を全部倒すのなんてめんどくさいじゃん、などといわずになるべく全部倒していこう。敵を倒さなければレベルが上がらないため、先のステージに進めば進むほど敵とのレベル差が開き、つらくなってしまう。トレーニングで補おうとすると、かなりの資金が必要になってくるしね。

←トレーニングをしなくてすめば、資金の節約になるし。

④ 戦闘時において気をつけるべきこと

オートバトルといっても気は抜けない。いろんな知識を頭に入れておこう。

1 バトルコマンドはけっこう重要

戦闘はオートバトルなので、プレイヤーが直接指示を出すことはできない。そこで重要となってくるのが、バトルコマンドというわけ。戦闘時での目的によってコマンドを設定していこう。敵の数を減らしたいときは「効率よく戦え」、とりあえず勝ちたいときは「指揮官を狙え」、ボス戦など敵は倒さずにHPだけ削りたいときは「攻撃を散らせ」を選択しよう。攻撃対象を変えたいときなど戦闘中にコマンドを変更していくことも必要になってくるぞ。

各自判断せよ	各自が最も効果的と思われる行動をとる。バランスのとれた作戦。	攻撃を散らせ	まんべんなく攻撃。敵が残るため別のユニットに経験値を譲れる。
指揮官を狙え	敵リーダーを狙って攻撃。早めに決着をつけたいときに有効。	効率よく戦え	HPが少ない敵を攻撃。敵を倒して経験値をかせぎたいときに。

2 攻撃できる敵の位置は

右図のとおり、基本的に横方向へ2列ぶん離れた位置にいる敵キャラを攻撃はしないのが原則。これは、たとえ間接攻撃といえども同じこと。バトルコマンドどおりに攻撃してくれないなどという場合は、目標がこんな状態にあったりする。もちろん攻撃できる位置に敵がいない場合には、自由に攻撃するぞ。覚えておこう。

↑真ん中の列なら、どの列にも攻撃することができるのだ。

3 ソルジャーはどう育つのか

ソルジャーは、戦闘に参加するたびに経験を積んでいく（通常の経験値とは違う）。そして十分に実戦を重ねたソルジャーは、ファイターかアマゾネス1体に昇格する。ただし、アイテムストックにファイターやアマゾネスの基本装備がなければ昇格しないので注意。属しているユニットのリーダーが男性ならファイターに、女性ならアマゾネスになるのだ。ソルジャーは3人一組で行動するのだが、ひとりかふたりやられても、全滅しないかぎり戦闘経験は引き継がれるぞ。また、ソルジャーを育てたユニットリーダーも指揮経験が得られる。たくさん経験を積めば、センチュリオンにクラスチェンジできるようになるのだ。

↑序盤はキャラが足りないのでソルジャーを昇格させよう。

↑ソルジャーは補充すれば、経験は引き継がれるのだ。

アンサタクロスを活用せよ！

アンサタクロスというアイテムをユニットに所持させていると、ソルジャーが昇格するときにリーダーとは逆の性別に昇格する。ユニット内に[illegible]性別のキャラしかいないので[illegible]の性別のキャラが欲しい、などというときには、このアイテムを所持させてソルジャーを昇格させよう。

4 退却コマンドの有効な利用法

敵が強すぎてかなわない、このままでは味方のキャラがやられてしまう、などという場合には、被害が大きくならないうちにさっさと退却してしまったほうがいい。それ以外のときでも、味方の攻撃はすべて終了していて、あとは敵の攻撃しか残っていない、というような場合には、敵の攻撃を受ける前に退却しよう。特にボス戦では有効となってくるテクニックだ。

↑余計なダメージをくらう前に退却。後方に飛ばされるけど。

ちなみにエルムペドラは…

[illegible]を[illegible]と大ダメージを与えるエルムペドラ。これを[illegible]するには、[illegible]ゲージを[illegible]ためなければいけない。[illegible]の大ダメージをくらわないとたまらないので、使用する機会は意外と少ない。エルムペドラの威力はマグナスに[illegible]しだい、マグナスの成長とともに、エルムペドラの威力も強くなっていくのだ。[illegible]ではないので何度でも使えるけど、一度使ったあとは数日のチャージ期間が必要となるぞ。

5 キャラがすぐにやられて困るという人は

序盤は楽々進めたものの、中盤で苦戦しはじめた……という人は、こんなところをチェックしてみよう。フォーメーションはレベルや防御力の低いキャラを前衛に出していないか、キュアリーフなどの回復アイテムをユニットにちゃんと所持させているか、拠点に止まって疲労度やHPを回復させているか、など。とりあえず、解決方法をふたつ上げてみたので、参考にしてほしい。

↑復活するのはお金がかかる。なるべく死なないようにしよう。

方法その1 クレリックをパーティに加える

クレリックがいれば、拠点やアイテムに頼らずともHPを回復できるので、かなり心強い。攻撃するキャラが減るぶん負けやすくはなるが、キャラがやられてしまうというリスクはかなり軽減されるだろう。またふたり入れておけば、ボス戦の削り役としても使えるぞ。回復アイテムを購入する資金も節約できるしね。

↑よほどのことがないかぎり、やられることはないだろう。

方法その2 臨機応変にフォーメーションをチェンジ

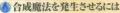
HPが減ったキャラが出たら、ユニットのフォーメーションを変えて、直接攻撃から身を守る、という方法もある。その場しのぎの一時的な対策なのだが、何もしないよりはよっぽどいいだろう。ただしこの方法では、当然のことながら間接攻撃を防ぐことはできない。いかに早くHPを回復できるかが、キャラクター生存の分かれめとなるだろう。

↑HPが減ってきたら、ほかのキャラの後ろに配置替え。

弱いキャラでも力を合わせればなんとかなるもの

合成魔法編

SPELL

今回から登場した新システム合成魔法。通常では使用できない強力な魔法が行使でき、うまく使えば戦闘を有利に進めることができるぞ。では合成魔法の仕組みと効果を紹介していこう。

合成魔法を発生させるには

合成魔法というのは、同じターゲットに同時に魔法をかけることにより発生する、通常より強力な魔法のこと。合成魔法を発生させるには右の条件をクリアすればいいのだ。ただし、ユニット内の結束力が低いと、発生しない場合もあるので注意。ちなみに同属性の単体魔法が2種以上合成すると小範囲に効果が広がり、小範囲魔法同士が2種以上合成した場合は、広範囲に効果がある魔法になると考えてよい。もちろん異属性同士の場合は、まったく違う魔法になるが、効果範囲は同属性と同じ法則で広がる。

↑上手にキャラを配置すれば、出したい魔法を行使可能。

組み合わせるときの注意点

発生条件にあるように、相反するエレメントでは合成しないので注意。3体魔法系キャラがいて、条件を満たしてない場合は特定の2者合成が優先される。また、特定の人間クラスや魔獣、亜人間などの特殊魔法を使用するキャラとは合成魔法は発生しないので気をつけること。

↑魔法系のみと覚えておけば大丈夫。それ意外はダメ。

発生条件

- 魔法を使用できるキャラが同じ列に2体以上配置されていること
- [illegible]
- 発生させるキャラのターゲットが同じであること
- 使用する魔法は[illegible]であること（[illegible]）
- 竜言語魔法、召喚魔法、複数属性魔法ではないこと
- 相反する属性の魔法の組み合わせでないこと

魔法データ 合成表

合成しない相反する組み合わせは、風＋大地、炎＋水、大地＋暗黒、水＋暗黒、神聖＋他の属性。

2者合成●攻撃魔法

組み合わせ	合成魔法
風（攻撃）＋風（攻撃）	風（攻撃）
風（攻撃）＋炎（攻撃）	風＋炎（攻撃＋補助）
風（攻撃）＋水（攻撃）	風＋水（攻撃＋補助）
風（攻撃）＋暗黒（攻撃）	風＋暗黒（攻撃＋補助）
炎（攻撃）＋炎（攻撃）	炎（攻撃）
炎（攻撃）＋大地（攻撃）	炎＋大地（攻撃＋補助）
炎（攻撃）＋暗黒（攻撃）	炎＋暗黒（攻撃＋補助）
大地（攻撃）＋大地（攻撃）	大地（攻撃）
大地（攻撃）＋水（攻撃）	大地＋水（攻撃＋補助）
水（攻撃）＋水（攻撃）	水（攻撃）
暗黒（攻撃）＋暗黒（攻撃）	暗黒（攻撃）
神聖（回復）＋神聖（回復）	神聖（回復・神聖）

3者合成●攻撃・回復魔法

組み合わせ	合成魔法
風（攻撃）＋風（攻撃）＋風（攻撃）	風（攻撃）
風（攻撃）＋炎（攻撃）＋風or炎（攻撃）	風＋炎（攻撃＋補助）
風（攻撃）＋水（攻撃）＋風or水（攻撃）	風＋水（攻撃＋補助）
風（攻撃）＋暗黒（攻撃）＋風or暗黒（攻撃）	風＋暗黒（攻撃＋補助）
炎（攻撃）＋炎（攻撃）＋炎（攻撃）	炎（攻撃）
炎（攻撃）＋大地（攻撃）＋炎or大地（攻撃）	炎or大地（攻撃＋補助）
炎（攻撃）＋暗黒（攻撃）＋炎or暗黒（攻撃）	炎or暗黒（攻撃＋補助）
大地（攻撃）＋大地（攻撃）＋大地（攻撃）	大地（攻撃）
大地（攻撃）＋水（攻撃）＋大地or水（攻撃）	大地or水（攻撃＋補助）
水（攻撃）＋水（攻撃）＋水（攻撃）	水（攻撃）
暗黒（攻撃）＋暗黒（攻撃）＋暗黒（攻撃）	暗黒（攻撃）
神聖（回復）＋神聖（回復）＋神聖（回復）	神聖（回復、状態回復）

2者合成●補助魔法

組み合わせ	合成魔法
風（補助）＋炎（補助）	風＋炎（補助）
風（補助）＋水（補助）	風＋水（補助）
風（補助）＋暗黒（補助）	風＋暗黒（補助）
炎（補助）＋大地（補助）	炎＋大地（補助）
炎（補助）＋暗黒（補助）	炎＋暗黒（補助）
大地（補助）＋水（補助）	大地＋水（補助）

3者合成●補助魔法

組み合わせ	合成魔法
風（補助）＋炎（補助）＋風or炎（補助）	風or炎（補助）
風（補助）＋水（補助）＋風or水（補助）	風or水（補助）
風（補助）＋暗黒（補助）＋風or暗黒（補助）	風or暗黒（補助）
炎（補助）＋大地（補助）＋炎or大地（補助）	炎or大地（補助）
炎（補助）＋暗黒（補助）＋炎or暗黒（補助）	炎or暗黒（補助）
大地（補助）＋水（補助）＋大地or水（補助）	大地or水（補助）

こんな魔法が使える組み合わせで

具体的にどんな魔法があるのかを紹介しよう。回復魔法は種類が少ないながら、序盤でも複数の味方を回復してくれるようになるので便利。また攻撃魔法の場合、威力が倍増するのはもちろん、基本的にさまざまな追加効果が加わるのでこれまた有用だ。この合成魔法によるダメージ量や効果を考えあわせると、攻撃魔法系のクラスは、ユニットには必ずひとりではなくふたり以上配置したほうがいいぞ。カタいボス戦などにはとくに活躍するのだ。

回復魔法

回復＝神聖魔法は同属性の合成のみ。攻撃には使用しないのだ。

↑回復量のアップはもちろん、味方を複数回復するように。

補助魔法

補助魔法は別属性の魔法同士しか、合成魔法にならない。

↑風が入ると、敵の行動を止める効果を持つことが多い。

攻撃魔法

もっともその種類が多いのが攻撃魔法だ。プラズマボール（風＋炎）やイオノスフィア（風＋水）、インフェスト（炎＋大地）など、攻撃のダメージ＋マヒや眠りなど、敵の行動をストップさせる効果をあわせ持つ組み合わせがオススメ。

↑プラズマボール炸裂！　ダメージ自体も単独の攻撃より4～5倍に達することも。

←そしてイオノスフィア。追加効果が効かない場合でもダメージは与えられる。見ためもかっこいいし。

序章～第1章までに登場するアイテムを紹介！

アイテムデータ編

出てくるアイテムが多い『オウガ』シリーズ。すべてを理解すれば、[illegible]も可能だ。てなワケで、ここでは序盤から第1章終了までに登場するアイテムを全部紹介。

武器

基本的にはザコキャラには基本装備を、いいアイテムはイベントキャラに持たせよう。

アイテム名	分類	属性	価格	STR	コメント
ショートソード	片手剣	物理	20	3	初心者用の剣。ファイターの基本装備
バルダーソード	片手剣	物理	150	5	I＋3／魔力を高めるバルダー金属製の剣
スムマーヌス	片手剣	風	—	11	風－1／大地＋4／8話のクリアアイテム
ブレシッドソード	片手剣	神聖	—	9	I＋3／暗＋3／アンデットを消滅できる
バスターソード	両手剣	物理	180	6	一般的な大剣。フェンサーの基本装備
クレイモア	両手剣	物理	—	9	敵ユニットが持っている。絶対入手せよ
レイピア	細剣	物理	30	4	針のように細い剣。竜テイマーの基本装備
エストック	細剣	物理	—	6	9話のクリアアイテムにしては能力低し
フランシスカ	片手斧	物理	130	5	小型の斧。ハルトハンマーより攻撃力高し
ハルトハンマー	片手ハ	物理	110	4	ホークマンの基本装備
フレイムフレイル	片手ハ	炎	—	10	水＋3／アリナーリ教のフレイル
地竜の戦斧	片手斧	大地	—	18	大地－3／アースドラゴンのトレジャー
ショートスピア	槍	物理	—	3	ソルジャーの基本装備。購入はできない
スレンダースピア	槍	物理	150	5	ファランクス、ヴァルキリーの基本装備
バルダースピア	槍	物理	230	7	I＋3／ヴァルキリーに装備させたい
アースジャベリン	槍	大地	—	12	風＋8／大地－3／6話のクリアアイテム
レザーウィップ	ムチ	物理	60	4	なめし革製。ビーストテイマーの基本装備
ラプチャーローズ	ムチ	物理	—	5	バラから作られたトゲつきのムチ。攻撃力は低い
アイアンクロー	爪	物理	170	5	格闘専用の爪。ニンジャの基本装備
青竜の爪	爪	水	—	8	炎＋4／水－1／竜に強い。青竜のトレジャー
ショートボウ	弓	物理	30	3	アマゾネスの基本装備。かなり弱い
グレートボウ	弓	物理	90	4	アーチャーの基本装備。これでも弱い気がする
ライトメイス	メイス	物理	30	2	I＋3／クレリックの基本装備。攻撃力は皆無
バルダーメイス	メイス	物理	180	3	I＋5／バルダー金属で作られたメイス
シブレの杖	杖	物理	20	1	I＋3／魔法使い系の基本装備。能力は低い
アークワンド	杖	物理	—	1	I＋5／4（5）話のクリアアイテム
マリオネット	人形	物理	120	5	ドールマスターの基本装備。攻撃力は低い
ガラントくん	人形	？	—	変化	仲間の手作りの人形。ある条件で入手できる

魔導書

魔法使い系の基本装備となるのが魔導書。前作と違い魔法使いであれば竜言語も使用できる。

アイテム名	分類	属性	価格	装備効果	コメント
属性魔導書	魔導書	無	100	I＋1	魔法使い系の基本装備
風の魔導書	魔導書	風	200	I＋4／風－1／大地＋4	風系の魔法が使用できる
炎の魔導書	魔導書	炎	200	I＋4／炎－1／水＋4	炎系の魔法が使用できる
大地の魔導書	魔導書	大地	200	I＋4／風＋4／大地－1	大地系の魔法が使用できる
水の魔導書	魔導書	水	200	I＋4／炎＋4／風－1	水系の魔法が使用できる
アニヒレーション	魔導書	竜言語	？	S-2/I+10/炎-5/水+10/LUP時 I +1	炎の雨を降らす
メテオストライク	魔導書	竜言語	50000	S-2/I+10/風+10/大地-5/LUP時I+1	天空から隕石を落とす

貴重品

戦闘を有利にする携帯アイテム、イベントアイテムの財宝の2種類が存在。

アイテム名	分類	売値	ユニット装備	効果&コメント
アンサタクロス	携帯	不可	可	ソルジャー昇格時の性別をリーダーの性別と逆にする
シルクの生地	財宝	不可	不可	純白のドレスの生地。メルフィで入手可

ゲーム開始時にもらえるアイテムについて

ゲーム開始時のオベロンの質問に対する答[illegible]で、もらえるアイテムが変わるこのゲーム。なかにはブレシッドソードやラプチャーローズなど、能力の高いアイテムがもらえることもあるぞ。[illegible]で持っていれば有利だぞ。

←また[illegible]

防具

前衛のキャラには、できるだけ防御力のある装備を装備させてあげよう。

アイテム名	分類	属性	価格	装備効果	コメント
ラウンドシールド	盾	物理	20	物＋2	小型の円形の盾。木製
バックラー	盾	物理	40	物＋5	敵の攻撃を受け流す盾
カイトシールド	盾	物理	70	物＋8	値段のわりに防御力が高い
ラージシールド	盾	物理	180	物＋10	大型の円形の盾
霊木の盾	盾	大地	—	物+6／風+2／全ステータス異常無効	トロアの母親がくれる
ハーフアーマー	軽鎧	物理	—	物＋1	ソルジャーの鎧。購入不可
レザーアーマー	軽鎧	物理	60	物＋3	なめし革製の鎧。能力低し
クロスアーマー	軽鎧	物理	20	D＋2／M＋2／物＋1	後列キャラに装備させよう
ハードレザー	軽鎧	物理	150	物＋6	序盤では能力の高い防具
ニンジャガーブ	軽鎧	物理	50	A＋2／物＋3	ニンジャの基本装備
チェインメイル	軽鎧	物理	120	物＋5	なぜか魔法防御力が上がる
ブレストプレート	鎧	物理	180	物＋8	胸部だけを守る鎧
プレートアーマー	全身鎧	物理	230	物＋11	全身を守るので防御力は高い
ぼろぼろの布	ローブ	物理	10	物＋1	スケルトン、ゴーストの装備
ローブ	ローブ	物理	30	物＋2	防御効果は期待できない
法衣	ローブ	物理	50	物＋2／神－1／暗＋5	聖職者の法衣。暗黒に強い
賢者の衣	ローブ	物理	300	I＋8／物＋5	知力が大幅にアップ
ぼろぼろの服	服	物理	10	物＋1	ゾンビの基本装備
布の服	服	物理	30	物＋2	防御効果はないに等しい
魔道士の服	服	物理	80	I＋3／物＋2	知力が少しだけ上がる
純白のドレス	服	物理	2500	I＋5／物＋3／神＋2／暗＋5	プリンセスの基本装備。高価
小さな服	服	物理	—	物＋2	フェアリー用の服。購入不可
アイアンヘルム	兜	物理	30	物＋2	鉄製の兜。防御は期待できない
ボーンヘルム	兜	物理	50	物＋2	テイマーの基本装備
アーメット	兜	物理	120	物＋4	頭全体を覆う鉄製の兜
ドラゴンヘルム	兜	物理	260	物＋4／炎＋4	ドラゴンマスターの基本装備
鬼神のヘルム	兜	暗黒	—	S+20/A-15/D+5/物+6/神+3/暗-1	剣豪が愛用の兜。能力は絶大
レザーハット	帽子	物理	40	物＋2	なめし革製の兜
バンダナ	帽子	物理	20	M＋2／物＋1	頭に巻く布。防御効果は低い
ハチガネ	帽子	物理	40	物＋2	ハチマキに鉄板をぬいつけた物
ジンハット	帽子	物理	50	D＋1／物＋2	フェンサーの基本装備
羽根飾り	帽子	物理	60	L＋2／神－3／暗＋3	幸運を呼ぶ白い羽根飾り
とんがり帽子	帽子	物理	100	I＋4／物＋2	おなじみ魔女のトレードマーク

アクセサリー

いろんな能力を上げてくれるアクセサリー。まだ4種類だけど、この先、種類は豊富に。

アイテム名	分類	属性	価格	装備効果	コメント
アミュレット	アクセサリ	物理	40	I＋4	魔法使い系の基本装備
ロザリオ	アクセサリ	神聖	50	I＋3／暗＋2	クレリックの基本装備
ブルークロス	アクセサリ	物理	30	M＋1／物＋1	藍の民の伝統衣装
天使のブローチ	アクセサリ	神聖	—	物理＋1／暗＋2	カトレーダがいると入手可

消費アイテム

1章で売っている消費アイテムは変わらない。下の4種類はイベントや特定条件で入手可能。

アイテム名	価格	ユニット装備	使用対象	使用効果
キュアリーフ	10	可	キャラ	キャラ1体のHPを100回復
キュアシード	50	可	キャラ	キャラ1体のHPを300回復
キュアパック	120	可	ユニット	ユニット全員のHPを150回復
パワーフルーツ	80	可	ユニット	疲労度を少し回復
天使の果実	200	可	ユニット	疲労度を完全に回復
リバイブストーン	500	可	キャラ	石化を治療する
クイットゲート	150	可	ユニット	本拠地に瞬間移動
再生の祭壇	1500	可	キャラ	死者を蘇生する
勇者の像	—	不可	キャラ	Lvを1UP
運命の器	—	不可	キャラ	LUKがランダムで変化
銀の砂時計	—	不可	その他	フィールドでの時間を遅くする

表の見方：S…STR、I…INT、A…AGL、D…DEX、V…VIT、M…MEN、L…LUK、物…対物理、風…対風属性、炎…対炎属性、大地…対大地属性、水…対水属性、神…対神聖属性、暗…対暗黒属性を表しています。アニヒレーションの値段は35ページを参照。

埋もれた財宝から敵ユニットまですべてがわかる
マップ攻略編

のモラルなど、気を使うことばかり。そんなキミに必要データをすべて教えるぞ。

序章～1章をまとめて攻略

『オウガ64』は、全4章（＋序章）から構成されていて、決断、選択、選んだ行動により物語の展開が変化するマルチストーリーになっている。今回は、前号紹介したミッションも含め、序章～第1章の、全9話を完全攻略していくぞ。

重要な選択がここでなされる

第1章第6話終了後、革命軍指導者フレデリックを捕えたマグナスは、中央騎士レイドにフレデリック殺害を命じられる。ここで選択肢が出てくるのだが、この選択は物語中最も重要。物語の展開に大きな影響を与えるのだ。

今後の展開がここで…

第2章以降でもたびたび選択肢が登場し、選んだ選択肢によって物語が変化する。選択肢のほかにも、ワールドマップでの次の進軍先により、物語の展開が変化したり、総シナリオ数が変化したりするのだ。

物語の流れ

- 序章
  - 第1話 南部辺境（テニー平原）
  - 第2話 火種（ヴォルムス採掘場）
- 第1章
  - 第3話 遊撃指令（クレネル渓谷）
  - 第4・5話 問いかける者（ゼノビア国境付近）／進むべき道（地境マイリージャ）
  - 第6話 革命軍（ヴォルムス採掘場）
  - 第7話 旅立ち（グンター山麓）
  - 第8話 黒い波動（中央路ダーダネルス）
  - 第9話 南部独立（アルバ地域）
- 第2章
- 第3章
- 第4章
- エンディング

序章 第1話 南部辺境［テニー平原］

拠点数	
自軍	3
中立	1
敵軍	4

生息している野生キャラ
●ワイアーム（荒地）●ゴーレム（岩場）●ドラゴンパピー（森林）

POINT＆戦略

マップに入ったら、まずはユニット編成を忘れずに。その前のワールドマップではディオとその部下たちのユニットの編成ができないのだ。アイテムの装備はもちろん、フォーメーションの修正、さらにソルジャーの補給もしておこう。さて、進軍の仕方だが、4ユニットをムルズクに向かわせ、残りをボードルとビルニヌコニに向かわせる。そのあと、ブカナンで部隊を合流させ、一気に敵本拠地へと攻めよう。最初のマップなので苦労することはないはず。それでも誰も死なないように慎重に。

BOSS 十駄のスタビロ

Lv4 バーサーカー

同ユニットのキャラ
Lv4 ワイアーム
クリアアイテム フランシスカ

EVENT

ミッション前には、ディオとマグナスの対決イベントが発生。ここでの選択は、非常に重要な意味を持っている。ここで「わかったよ」を選んで、なおかつ第6話のフレデリック処刑イベントの選択で「…………」を選ぶと、ディオは行方不明となってしまうのだ。クリア後にボードルへ行くと、ユニットリーダーが女性のときに、シルクについての情報が聞ける。これを聞かないと第8話クリア後のマップでシルクの生地が購入できないので忘れずに聞いておこう。

[敵ユニット]

ユニット①	ユニット②
Lv2 ウィザード	Lv3 ウイッチ
Lv2 ナイト	Lv2 グリフォン
Lv2 ヘルハウン	
item ハチガネ	item ニンジャガーブ

ユニット③	ユニット④
Lv3 ナイト	Lv3 バーサーカー
Lv2 グリフォン	Lv2 ヘルハウンド
― ――	
item アイアンクロー	item レザーアーマー

[拠点DATA]

名前	勢力	人口	モラル
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ムルズク	敵軍	289	50
ジャド	自軍	427	[illegible]
ブカナン	敵軍	116	38
[illegible]	自軍	167	[illegible]
ボードル	敵軍	248	71
ビルニヌコニ	中立	[illegible]	50
テオドリスク	敵軍本拠地	50	33

[SHOP DATA]ジャド

アイテム名	価格
バンダナ	20G
アイアンヘルム	30G
ショートソード	20G
ショートボウ	30G
ラウンドシールド	20G
レザーアーマー	60G
チェインメイル	120G
アイアンヘルム	30G
キュアリーフ	10G
キュアシード	50G
キュアパック	120G
パワーフルーツ	80G
天使の果実	200G
リバイブストーン	500G
クイットゲート	150G

※ボス以外のアイテムは倒したとき80%の確率で入手できる

～序章～第2話 火種[ヴォルムス採掘場]

拠点数	
自軍	1
中立	2
敵軍	5

生息している野生キャラ
●ドラゴンパピー（荒地）
●ゴーレム（岩場）

[敵ユニット]

ユニット	構成	item
①	Lv3 ナイト / Lv2 ドラゴンパピー	ライトメイス
②	Lv3 クレリック / Lv2 ソルジャー×2	ライトメイス
③	Lv3 クレリック / Lv2 クレリック / Lv2 ファイター	ロザリオ
④	Lv3 ウィザード / Lv2 ソルジャー / Lv1 ウィザード	ロザリオ
⑤	Lv2 ナイト / Lv2 ファイター×2	レザーアーマー
⑥	Lv2 ナイト / Lv2 グリフォン	法衣

POINT＆戦略

まずはじめは、ユミルを救出するのが目的。ユミルはイシロに捕えられているぞ。進軍の仕方だが、まずはセナルに向かい、そこからデセ、ベルベラを解放。デセのユニットはそのまま待機し、3ユニットくらいでイシロに向かい、ユミルを救出しよう。するとヴォルムス採掘場にボスが登場する。エルドレットで部隊を合流させ、本拠地へ攻めよう。なお、デセのショップにはニンジャの基本装備が売っている。特にアイアンクローは、ここで購入するのを忘れると、しばらく入手できないので注意。

BOSS 奸人のクァド

Lv4 ビーストテイマー

同ユニットのキャラ
Lv2 ヘルハウンド

クリアアイテム レザーウイップ

EVENT

ミッション中に、ユミル救出イベントがある。ユミルを救出（＝拠点を解放）したキャラクターによって、イベントが変化するぞ。パターンは3通りあり、マグナスか、ディオか、それ以外のキャラに分かれる。マグナスで救出すれば、ユミルを発見したところからイベントが始まり、内容も少し変化する。それ以外のキャラクターでは、このイベントはあっさり終わってしまうのだ。クリア後には、ゼノビアの5勇者が登場。クァドにとどめを刺そうとするレイドたちの前に立ちはだかる。彼らはレイドたちの動きを封じ込め、そのスキにクァドを連れ去り、姿を消す……。

[拠点DATA]

名前	勢力	人口	モラル
スアキ	自軍本拠地	268	63
セナル	敵軍	65	40
ベルベラ	[illegible]	101	62
デセ	敵軍	251	48
イシロ	敵軍	310	43
エルドレット	敵軍	148	55
ゼイラ	敵軍	245	58
ヴォルムス採掘場	中立・敵軍本拠地	50	44

[SHOP DATA]デセ／ゼイラ

デセ

アイテム名	価格
アイアンヘルム	30G
ハチガネ	40G
ショートソード	20G
アイアンクロー	170G
ラウンドシールド	20G
ぼろぼろの服	10G
ニンジャガーブ	50G
チェインメイル	120G
キュアリーフ	10G
キュアシード	50G
キュアパック	120G
パワーフルーツ	80G
天使の果実	200G
リバイブストーン	500G
クイットゲート	150G

ゼイラ

アイテム名	価格
バンダナ	20G
ショートボウ	30G
レザーウィップ	60G
ハルトハンマー	110G
ぼろぼろの布	10G
レザーアーマー	60G
キュアリーフ	10G
キュアシード	50G
キュアパック	120G
パワーフルーツ	80G
天使の果実	200G
リバイブストーン	500G
クイットゲート	150G

～第1章～第3話 遊撃指令[クレネル渓谷]

拠点数	
自軍	1
中立	－
敵軍	5

生息している野生キャラ
●ヘルハウンド(荒地)●グリフォン(岩場)●ホークマン(街道)

POINT＆戦略

このマップは、ヒューゴーの作戦どおり、ふたてに分かれて進軍しよう。マップ左のキファ、ブーレムはモラルが低いのでアラインメントがカオスよりのユニットで、マップ右のモバーエ、カルノトはニュートラルのユニットを向かわせる。敵⑤、⑦は、敵の本拠地近くで戦闘するので、すぐに本拠地へ逃げられてしまい回復するのでちょっとやっかい。左右両側から挟み撃ちにするのがいいだろう。そのあとは、部隊を合流させて敵本拠地へ攻めよう。

EVENT

ミッションを開始する前に、レイアが部隊に入隊してくる。入ってくるのはレイアだけでなく、アマゾネス2体とヴァルキリー2体でユニットを組んでいるので、そのまますぐに前線に出して戦わせることができるのだ。レイア入隊後、正式に南部軍の遊撃部隊と決まったマグナスの部隊に名前をつけるイベントが発生する。はじめから用意されている名前は「蒼天騎士団」。もちろん名前の変更は可能だ。ただし、一度決定したら名前は変更できないので、変な名前はつけないようにしよう。

[敵ユニット]

ユニット	構成	item
①	Lv4 ドラゴンテイマー / Lv3 ニンジャ×2	レイピア
②	Lv4 ビーストテイマー / Lv3 グリフォン	キュアリーフ
③	Lv4 ウィザード / Lv3 ソーサレス×2	スレンダースピア
④	Lv4 バーサーカー / Lv3 ゴーレム	ボーンヘルム
⑤	Lv4 ナイト / Lv3 アースドラゴン	ブレストプレート
⑥	Lv4 ウィザード / Lv3 ソルジャー / Lv2 ウィザード	キュアシード
⑦	Lv4 ヴァルキリー / Lv3 ニンジャ / Lv3 グレムリン	羽飾り

[拠点DATA]

名前	勢力	人口	モラル
バルデラ	[illegible]	108	84
モバーエ	敵軍	193	44
キファ	敵軍	154	28
[illegible]	敵軍	283	22
カルノト	敵軍	173	42
トュアハ砦	敵軍本拠地	4	50

[SHOP DATA]キファ

アイテム名	価格
シブレの杖	20G
ライトメイス	30G
属性魔導書	100G
ローブ	30G
法衣	50G
魔道士の服	80G
アミュレット	40G
ロザリオ	50G
キュアリーフ	10G
キュアシード	50G
キュアパック	120G
パワーフルーツ	80G
天使の果実	200G
リバイブストーン	500G
クイットゲート	150G

BOSS 羅綺のエフェミネット

Lv5 ヴァルキリー

同ユニットのキャラ
Lv3 アマゾネス×2
Lv3 ファイター×2

クリアアイテム バルダースピア

～第1章～第4(5)話 進むべき道[地境マイリーシャ]

マグナスは、ユミル王子の指揮で西部への護衛任務につくが……

POINT＆戦略

ユミルの護衛が任務だが、ユミルのユニットはとても強いうえに、放っておくとどんどん先に進んで、ボスまで倒してしまう。ユミルが敵本拠地に進む前に敵を全滅させるのは難しいけど、最低でもボスだけは自分で倒すようにしよう。

進軍の仕方だが、ユミルの進行ルートの前を行く部隊、イドフからハライブへ向かう部隊、エルゴレアからタザへ向かう部隊の3つに分けて進軍しよう。なお、エルゴレアではアーチャーの基本装備、レザーハットを購入するのを忘れずに。

EVENT

ミッション中では、エルゴレアを解放時にトロアが入隊を志願してくる（キャラ単体で）。断ると仲間にできないので注意しよう。クリア後は、マグナスとユミルのイベントが始まる。このとき、ユミルが戦闘をしているかいないかで、イベントが少しだけ変化する。またマップ探索時は、トロアがいるユニットでエルゴレアに行くと、トロアのお母さんが「霊木の盾」をくれる。そんなにいいアイテムではないが、とりあえずもらっておこう。イドフへ行けば、ドラグーンの転職アイテムについての情報が得られるぞ。

[敵ユニット]

ユニット①	ユニット②	ユニット③
Lv6 ビーストテイマー	Lv6 ドールマスター	Lv6 ウイッチ
Lv5 ホークマン×2	Lv5 フェアリー	Lv5 アーチャー
―	Lv5 ソルジャー×2	Lv5 ビーストテイマー
item ローブ	item シブレの杖	item とんがり帽子

ユニット④	ユニット⑤	ユニット⑥
Lv6 ドラゴンテイマー	Lv6 アーチャー	Lv6 クレリック
Lv5 ホークマン	Lv5 ナイト	Lv5 ニンジャ
Lv5 グレムリン	Lv5 バーサーカー	Lv5 ソルジャー
item 属性魔導書	item 魔道士の服	item キュアリーフ

ユニット⑦	ユニット⑧	ユニット⑨
Lv6 ビーストテイマー	Lv6 ドールマスター	Lv6 ウィザード
Lv5 レッドドラゴン	Lv5 ソルジャー×3	Lv5 ブルードラゴン
item アミュレット	item キュアシード	item 属性魔導書

[拠点DATA]

名前	勢力	人口	モラル
ザンクワルド	自軍本拠地	3	19
トゥブルク	敵軍	205	31
レホボス	敵軍	257	69
エルゴレア	敵軍	334	49
タザ	[illegible]	24	47
フントゥア	敵軍	228	77
ハライブ	敵軍	396	50
ブルグンド城	敵軍本拠地	4	49
イドフ	中立	229	41

[SHOP DATA]エルゴレア

アイテム名	価格
アイアンヘルム	30G
レザーハット	40G
アーメット	120G
グレートボウ	90G
フランシスカ	130G
バルダーソード	150G
カイトシールド	70G
プレートアーマー	230G
キュアリーフ	10G
キュアシード	50G
キュアパック	120G
パワーフルーツ	80G
天使の果実	200G
リバイブストーン	500G
クイットゲート	150G

BOSS
雷同のゾーンタク
Lv7 ウィザード

同ユニットのキャラ
Lv5 ヘルハウンド
Lv5 グリフォン
クリアアイテム アークワンド

魔獣がやっかいだが、コマンドを「指揮官を狙え」にすればすぐに倒せるぞ。

～第1章～第4(5)話 問いかける者[ゼノビア国境付近]

奇妙な動きを見せる革命軍。そしてマグナスの前には……。

拠点数
自軍 1
中立 1
敵軍 5

生息している野生キャラ
●ヘルハウンド(荒地)●グリフォン(岩場)●ホークマン(街道)

POINT＆戦略

このマップは、ゼノビアの勇者であるデボネアがボスだ。『伝説』ファンなら戦いたくないところだが、この戦闘は避けられない。さて、進軍の仕方だが、部隊をふたつに分け、ひとつはイール方面へ、もうひとつはムビドロ方面へ向かわせよう。注意するのは、敵ユニット②との戦闘。こいつは、戦って勝利すると後方に下がってしまい、カリュアを制圧してしまう。なので、制圧ができなくなるようにリーダーを倒してしまうか、わざと退却して敵ユニットを後方に下げないようにしよう。

EVENT

ミッション中は、デボネアとの戦いにマグナスで挑むと、通常と違うセリフが見られる。クリア後は、カリュアに行くとゴロツキにからまれている尼僧を発見し、そのままゴロツキとの戦闘が始まる。この戦闘は、どちらかが全滅するまで続けられる。ただし、やられてしまっても戦闘終了後に復活するので安心だ。もし負けてしまっても、勝つまで挑戦できるぞ。プリーストがいる部隊で戦えば、楽に勝てるだろう。勝つと尼僧にデムビドロで待っていると言われる。そこでアンサタクロスをくれるのだ。

[敵ユニット]

ユニット①	ユニット②
Lv7 フェンサー	Lv6 ヴァルキリー
Lv5 ニンジャ×3	Lv5 ブルードラゴン
―	
item クレイモア	item プレートアーマー

ユニット③	ユニット④	ユニット⑤
Lv6 バーサーカー	Lv6 ウィザード	Lv6 ドールマスター
Lv5 ブルードラゴン	Lv5 ウィザード×2	Lv5 フェアリー
―	Lv5 バーサーカー	Lv5 ソルジャー×2
item アミュレット	item アーメット	item マリオネット

ユニット⑥	ユニット⑦	ユニット⑧
Lv6 クレリック	Lv6 ドラゴンテイマー	Lv6 バーサーカー
Lv5 ワイアーム	Lv5 グレムリン×2	Lv5 ゴーレム
―	―	
item カイトシールド	item ローブ	item なし

[拠点DATA]

名前	勢力	人口	モラル
エサウェラ	自軍本拠地	137	47
カリュア	中立	178	50
ケルーアン	敵軍	256	12
ラグーアト	敵軍	68	45
イール	敵軍	210	52
デムビドロ	敵軍	34	69
クルネル	敵軍本拠地	14	50

[SHOP DATA]エサウェラ

アイテム名	価格
ボーンヘルム	50G
ジンハット	50G
レイピア	30G
ハルトハンマー	110G
バスタードソード	180G
属性魔導書	100G
クロスアーマー	20G
キュアリーフ	10G
キュアシード	50G
キュアパック	120G
パワーフルーツ	80G
天使の果実	200G
リバイブストーン	500G
クイットゲート	150G

BOSS
疾風のデボネア
Lv8 ジェネラル

同ユニットのキャラ
Lv5 ナイト×2
Lv5 ソーサレス
クリアアイテム 勇者の像

能力が高いので倒すのに少

革命軍[ヴォルムス採掘場]

各地で蜂起した革命軍。マグナスたちは、革命軍の指導者が目撃されたヴォルムスへ進行する。

拠点数	
自軍	1
中立	1
敵軍	8

生息している野生キャラ

地形	名前	item		
街道	ホークマン	ハルトハンマー	レザーアーマー	バンダナ
草原	グレムリン	クイックゲート	キュアリーフ	キュアシード
森林	スケルトン	ハルトハンマー	ぼろぼろの布	―
森林	ゴースト	ぼろぼろの布		
岩場	ワイアーム	パワーフルーツ		

【拠点DATA】

名前	勢力	人口	モラル
デセ	自軍本拠地	251	48
ベルベラ	中立	101	62
カエシ	敵軍	150	66
スアキン	敵軍	268	63
ゼナル	敵軍	65	40
イシロ	敵軍	310	43
エルドレット	敵軍	148	55
ヴォルムス	敵軍	50	44
ゼイラ	敵軍	245	58
ビュラン	敵軍本拠地	12	61

[SHOP DATA]デセ/ゼイラ

デセ

アイテム名	価格
アイアンヘルム	30G
ハチガネ	40G
ショートソード	20G
アイアンクロー	170G
ラウンドシールド	20G
ぼろぼろの服	10G
ニンジャガーブ	50G
チェインメイル	120G
キュアリーフ	10G
キュアシード	50G
キュアパック	120G
パワーフルーツ	80G
天使の果実	200G
リバイブストーン	500G
クイットゲート	150G

ゼイラ

アイテム名	価格
バンダナ	20G
ショートボウ	30G
レザーウィップ	60G
ハルトハンマー	110G
ぼろぼろの布	10G
レザーアーマー	60G
キュアリーフ	10G
キュアシード	50G
キュアパック	120G
パワーフルーツ	80G
天使の果実	200G
リバイブストーン	500G
クイットゲート	150G

トレーニングの敵ユニット

	クラス名&数	クラス名&数	クラス名&数
A	バーサーカー	ゴーレム	
B	ウィザード	ドラコンパピー	
C	ヴァルキリー	ニンジャ	グレムリン
D	ヴァルキリー	ゴーレム	
E	アーチャー	フェアリー×2	

[敵ユニット]

ユニット①	
Lv8	ウィッチ
Lv6	バーサーカー
Lv6	ブラックドラゴン
item	プレートメイル

ユニット②	
Lv8	ドラゴンテイマー
Lv7	プラチナドラゴン
item	ラージシールド

ユニット③	
Lv7	ナイト
Lv5	ファイター×3
Lv6	ホークマン
item	スレンダースピア

ユニット④	
Lv8	アーチャー
Lv5	レッドドラゴン
Lv5	ワイアーム
item	アイアンヘルム

ユニット⑤	
Lv7	ヴァルキリー
Lv6	ヴァルキリー
Lv6	プラチナドラゴン
item	とんがり帽子

ユニット⑥	
Lv8	フェンサー
Lv6	ホークマン×3
item	キュアシード

ユニット⑦	
Lv8	ドールマスター
Lv6	ブラックドラゴン
item	アミュレット

ユニット⑧	
Lv7	クレリック
Lv5	ゴーレム×2
item	クイットゲート

ユニット⑨	
Lv7	レイブン
Lv6	ホークマン×3
item	バスタードソード

ユニット⑩	
Lv7	ウィザード
Lv5	アマゾネス×2
Lv5	サンダードラゴン
item	クロスアーマー

ユニット⑪	
Lv7	ウィザード
Lv6	ウィザード×2
Lv6	バーサーカー
item	ジンハット

BOSS 黒卵のヴァルナ

Lv8 ファランクス

クリアアイテム
アースジャベリン

ボスユニットフォーメーション

セリフに変化なし。

戦略1 まずはマップ下半分を制圧

自軍本拠地がデセに変わったことにより、2話ほどカンタンには攻略できない。クリアだけを目標とするなら、直接本拠地を目指してもいいが、それはもったいない。このマップは敵が多く、ヒューゴーの戦略どおりに自軍を二分すると苦戦は必至。なので、まずは、マップ下半分に味方ユニット5体ほど送り込んで各拠点を解放しよう。自軍本拠地と最前線のセナルを警護するユニットは動かさないこと。当然、上からも敵は攻めてくるので、3ユニットくらいはこの2か所に残しておこう。この3ユニットは弱いと拠点を落とされるので注意。

⬆1、2ユニットにはスグに本拠地に戻れるようクイットゲートを装備。

➡余裕があれば、3ユニットは中央に置いておきたい。

戦略2 全ユニットで上に侵攻

マップ下半分の敵を全部倒し、拠点もすべて解放したら、全軍をもってマップ上方に進行しよう。このとき、下半分の各拠点にユニットを置く必要は全くない。なお上方へ侵攻するさいに、前の戦闘で行動不能になったり、体力が激減していたり、疲労度がたまっているようなユニットはちゃんと回復しておくように。ちなみに上方のユニットで気をつけたいのは、ユニット⑨の飛行部隊。このユニットは序盤から本拠地めがけて攻めてくるので、なるべく早めに倒しておきたい。倒しておかないと、上方進軍のさいに、視認範囲外を移動され、いつのまにか本拠地制圧されてしまうこともあるからだ。

⬆このレイブンたちは、かなりやっかい。下方進行前に倒すのも手だ。

⬆上方の敵はたいしたことはない。サクッと倒してしまえ。

戦略3 ボス戦ではペドラ使用のチャンス

編成キャラが多く、攻撃力も高いボスユニット。運がよければ、ここでペドラを使用できるだろう。介入ゲージは、味方のダメージと時間によってたまる。コツとしては、戦闘アニメを普通にし、HPの高いキャラ5体で攻めること。敵の数が減らなければペドラを発動できる可能性が高い。

⬅タイミングを逃さないように。

⬇う〜ん、カッコイイです。

POINT 同じマップの埋もれた財宝について

ヴォルムス採掘場は以前にも戦闘したマップ。もしも前回の戦闘（もしくは戦闘後）に埋もれた財宝を見つけてしまうと、もう取ることはできないので注意しよう。今後も同じマップ（大きさなどは少し変化するが）で、戦闘することが何度かあるので覚えておこう。ちなみに、マップ左上のプレートメイルは、新しく追加された財宝なので取っておくのを忘れずに。

➡このように第2話で取ると……。

⬅ここでは入手不可。う〜んでも……。

EVENT クリア後 今後の展開を左右する運命の選択!!

このマップをクリアすると、革命軍の指導者であるフレデリックを処刑するイベントが発生する。このとき、レイドの命令により、マグナスがフレデリックを処刑しなくてはならなくなる。そこで、ふたつの選択肢が示される。この選択の返答と第1話のデュオとのイベントの返答の組み合わせしだいで、今後のストーリー展開が変化していく大切なイベントだ。自分に忠実に選択せよ。

⬆どうしても、マグナスに殺させたいレイド。

⬅この選択がポイント。どっちを選択する？

「俺には出来ない。」を選択した場合

この場合は、フレデリックを殺すフリをして縄を切るという展開になる。そして、ディオが怒ったレイドと戦い、フレデリックとマグナスを逃がしてくれる。最大の違いは、この後の展開。こっちの選択肢だと、ディオが帰ってくるのだが……。

⬅カッコイイセリフを吐きながら、帰ってくるディオ。無事でよかった。

「…………。」を選択した場合

この選択には展開が2種類ある。1話でディオの決闘の申し出を受けていないと、だいたい左と同じ結果に。もし決闘を受けていると、ディオが行方不明になってしまうのだ。

⬅基本的には左と同じ。しかし、今後も同じとはかぎらないが……。

➡後悔先に立たず。ディオの決闘を受けていると行方不明に。

旅立ち[グンダー山麓]

革命軍に信頼されていないと悩むマグナス。それを聞いたヒューゴーは、この任務の重要性を説く。

拠点数	
自軍	1
中立	0
敵軍	6

生息している野生キャラ

地形	名前	item	
草原	ドラゴンパピー	キュアシード	
荒地	グリフォン	パワーフルーツ	
湿地	ブルードラゴン	青竜の爪	キュアシード
岩場	ゴーレム	キュアリーフ	パワーフルーツ

[拠点DATA]

名前	勢力	人口	モラル
タルクウ	自軍本拠地	263	39
モサカ	敵軍	203	73
ブーグーニ	敵軍	85	47
キンジア	敵軍	159	69
ケーズ	敵軍	45	57
インエケル	敵軍	281	31
グンター	敵軍本拠地	16	52

[SHOP DATA]タルクク

アイテム名/価格		アイテム名/価格	
ショートソード	20G	レザーハット	40G
バルダーソード	150G	バンダナ	20G
ショートボウ	30G	キュアリーフ	10G
グレートボウ	90G	キュアシード	50G
ラウンドシールド	20G	キュアバック	120G
レザーアーマー	60G	パワーフルーツ	80G
ハードレザー	150G	天使の果実	200G
チェインメイル	120G	リバイブストーン	500G
アイアンヘルム	30G	クイットゲート	150G

トレーニングの敵ユニット

	クラス名&数	クラス名&数	クラス名&数
A	クレリック	ゴーレム×2	
B	ファランクス	ソルジャー×3	
C	ソーサレス	ヴァルキリー×3	
D	ビーストテイマー	ブルードラゴン	
E	ナイト	ファイター	グリフォン

[敵ユニット]

ユニット数は前のマップより少ないが、レベルが高いユニットが多いので油断大敵。いいアイテムはもらえないが、確実にユニットを壊滅しよう。

ユニット①	
Lv9	ヴァルキリー
Lv6	ヴァルキリー×3
item	キュアシード

ユニット②	
Lv10	ナイト
Lv7	ナイト
Lv7	ヴァルキリー×2
item	キュアシード

ユニット③	
Lv10	ファランクス
	ソルジャー×3
item	シブレの杖

ユニット④	
Lv8	ビーストテイマー
Lv7	ヘルハウンド
Lv6	ヘルハウンド
item	マリオネット

ユニット⑤	
Lv8	ビーストテイマー
Lv7	ゴーレム×2
item	キュアリーフ

ユニット⑥	
Lv8	ビーストテイマー
Lv6	レッドドラゴン
Lv6	ワイアーム
item	属性魔導書

ユニット⑦	
Lv8	ソーサレス
Lv7	ヴァルキリー×3
item	魔導士の服

ユニット⑧	
Lv8	ビーストテイマー
Lv7	グレムリン×2
Lv7	ヘルハウンド
item	パワーフルーツ

ユニット⑨	
Lv8	バーサーカー
Lv7	ホークマン×2
Lv7	フェアリー
item	パワーフルーツ

要注意ユニット

ここでは1ユニットというより、マップ右側にいるビーストテイマー&魔獣の集団に要注意。自分の得意な地形にいるユニットは、移動速度だけでなく能力も上がるので、チトやっかいだ。

←しかも、イヤらしい組み合わせなユニット。

BOSS 獄長マキシ

Lv9 バーサーカー

クリアアイテム フレイムフレイル

物理系と魔法系が組み合わさったクラス編成だ。バーサーカーは攻撃力が高いので、最初は防御力の高いユニットで挟むのがベストだ。バーサーカーは魔法防御力が低いので、魔法使い系クラスもユニットに組み込んでおくと、有利に戦闘を展開できる。ペトラが使用できるとさらにグーだ。

↑ここでもペトラが使える可能性が高い。撃つべし。

ボスユニットフォーメーション

Lv7 ウィザード		Lv7 ウィザード
Lv8 バーサーカー		Lv8 バーサーカー
	ボス	

戦略1　ふたてに分かれて進軍

ここはヒューゴーの立てた作戦どおり、左右2方向に分かれて進軍するのがベストだ。マップ左側の敵ユニットは数が少ないうえ、強くないので2～3ユニット程度で進軍すれば簡単に拠点を解放して行ける。モサカはモラルが73と高く、ケーズは57なので、両方に対応できるロウ系のユニットを進軍させるように気をつけること。あとは残りユニットを本隊とし、全軍でマップ右側の敵を壊滅しよう。

↑敵が少ないからと言って、あまり弱いユニットを派遣しないように。

←自軍本拠地ではなく、ブーグーニで本拠地の警護をするほうが効率的。

戦略2　山岳タイプのユニットで攻めろ!!

荒地や岩場で構成されているマップ右側。山岳タイプだと、能力が上がるうえ、スピードも早くなるので、ここでは山岳タイプで進軍したい。オススメは、ビーストテイマーと魔獣2体。できれば、飛行、山岳などのユニットは今後も必要になるので編成しておいてそんはない。

←敵もビーストテイマー&魔獣が多い。

POINT　ブルードラゴンを倒して「青竜の爪」をゲットしよう

このマップに生息しているブルードラゴンは、トレジャーとして「青竜の爪」を落としてくれる。攻撃力も高く、竜に対して攻撃力の高いこのアイテムは序盤ではかなり使える。攻撃能力の高いユニットで、湿地をうろついてみよう。トレジャーを落とす確率はけっこう高いので、運がいいとすぐに入手できるはず。

←ニンジャしか装備できないけど、いる?

EVENT 1　ミッション中
ケーズでカトレーダが仲間に

ケーズを解放すると、自動的にカトレーダが仲間になるイベントが発生する。次のマップから敵が強くなり、回復役のクレリックがいれば戦況を有利できるので、仲間にするように。まぁ、断る人はいないと思うけどね。

↑ピンクの法衣を身につけてます。クラスチェンジ可。

EVENT 2　クリア後
アスナベルが仲間に

ケーズでカトレーダに会っていれば、ボス戦終了後にアスナベルが革命軍参加を申し出るイベントが発生する。ちなみに、カトレーダを仲間にしていなくても、会ってさえいれば仲間になる。仲間にしなかった人も安心せよ。

↑かなりカオスよりな人。カオスユニットのリーダーに。

EVENT 3　クリア後
カトレーダのいるユニットでイエンケルに行くと……

→性能は低いけどもらって損はない。

カトレーダがいるユニットで(リーダーでなくてもていい)イエンケルに行くと、知人のおばさんが、天使のブローチをくれるイベントが起きる。

EVENT 4　クリア後
キンジアにはアスナベルのイベントが!

カトレーダと同様に、アスナベルにもキンジアでイベントが。鬼神の兜は装備しての効果がかなり高いので、絶対ほしい。

←メチャクチャ能力高し。

EVENT 3　ミッション中
兄弟涙(?)の再会!!

本拠地のすぐ左下にあるモサカ。ここに入ると、アニキが騎士だといばる少年がいるが、実はこの子のアニキとはディオのことなのだ。もし、ディオが行方不明になっていないのなら、モサカに連れていってあげよう。感動の兄弟再開イベントを見ることができるぞ。ただし、ディオがいないと、永久に見られない。自分で選んだ道だからしょうがないけど。まぁ、アイテム入手イベントじゃないしね。

↑あんがい、いいアニキなディオ。

EVENT 4　クリア後
夫婦仲を取りもってドラゴンヘルムを購入せよ!

ブーグーニで泥酔しているオヤジは、竜騎士用の装備を作れる職人さん。どうやら奥さんに逃げられたらしいので、奥さんとの仲をとりもってあげよう。まず、ブーグーニに行き奥さんの家出先を聞き、セナルの町に入ろう。そこで奥さんを説得し、再びブーグーニへ戻る。すると、お礼を言ってくれるので、奥さんの言うとおりに再度訪問してみよう。これでドラゴンヘルムを購入できるぞ。

ゲンダー山麓/ブーグーニ

↑奥さんの行き先を聞かないとフラグが立たない。

ヴォルムス採掘場/セナル

↑奥さんに会ってダンナのことを報告。

ゲンダー山麓/ブーグーニ

↑すると、さっそく仲直りしている。

ゲンダー山麓/ブーグーニ

↑恩人なんだから、タダにしてくれても……。

~第1章~ 第8話

冥い波動［中央路ダーダネルス］

拠点数

自軍	1
中立	1
敵軍	6

生息している野生キャラクター

地形	名前	item		
街道	ホークマン	ハルトハンマー	レザーアーマー	バンダナ
荒地	ドラゴンパピー	キュアシード	―	―
荒地	サンダードラゴン	スムマーヌス	キュアシード	―
森林	スケルトン	ハルトハンマー	ぼろぼろの布	―
森林	ゴースト	ぼろぼろの布	―	―

［拠点DATA］

名前	勢力	人口	モラル
ロメラ	自軍本拠地	120	75
アディグラト	中立	169	10
メルフィ	敵軍	97	64
ガルガイオ	敵軍	288	20
バンガスー	敵軍	192	46
ランバレネ	敵軍	91	78
ダーダネルス	敵軍	102	71
アケステース	敵軍本拠地	161	69

要注意ユニット

このマップで初登場のオウガ、ゴブリン、パンプキンヘッドの3体は、ケタ違いの攻撃力と防御力を備えているので、戦闘時は注意しよう。必ず各ユニットに回復アイテムを複数所持させ、拠点での回復をおこたらないこと。死にそうになったら、退却するのも作戦のうち。

←凶悪な強さを持つ。

↓HPも高いぞ。

［SHOP DATA］ロメラ

アイテム名／価格		アイテム名／価格	
スレンダースピア	150G	キュアリーフ	10G
ラウンドシールド	20G	キュアシード	50G
ラージシールド	180G	キュアパック	120G
ブレストプレート	180G	パワーフルーツ	80G
プレートメイル	210G	天使の果実	200G
羽根飾り	60G	リバイブストーン	500G
		クイットゲート	150G

BOSS 流連騎士アリオーシュ

Lv10 ナイト

クリアアイテム
スムマーヌス

ボスユニットフォーメーション

トレーニングの敵ユニット

	クラス名&数	クラス名&数	クラス名&数
A	ドールマスター	ブラックドラゴン	
B	ソーサレス×2	ウィザード×2	
C	ウィザード	スケルトン	ゴースト
D	ファランクス	ホークマン	グレムリン×2
E	ドールマスター	ゾンビ（♂）×2	ゾンビ（♀）×2

［敵ユニット］

ユニット	Lv	クラス
ユニット①	Lv11	ドールマスター
	Lv8	ドールマスター
	Lv9	ブルードラゴン
	item	クロスアーマー
ユニット②	Lv8	ウィザード
	Lv10	ゴブリン×2
	Lv11	オウガ
	item	キュアリーフ
ユニット③	Lv9	ソーサレス
	Lv8	プラチナドラゴン
	Lv10	フェアリー
	item	パワーフルーツ
ユニット④	Lv9	ナイト
	Lv9	ウィザード
	Lv8	ファイター×2
	item	プレートメイル
ユニット⑤	Lv9	ビーストテイマー
	Lv8	ヘルハウンド
	Lv10	ゴブリン×2
	item	再生の祭壇
ユニット⑥	Lv10	ソーサレス
	Lv7	レッドドラゴン
	Lv7	ブルードラゴン
	item	キュアシード
ユニット⑦	Lv9	ウィッチ
	Lv8	パンプキンヘッド×2
	Lv8	ナイト×2
	item	パワーフルーツ
ユニット⑧	Lv10	ドールマスター
	Lv8	ブラックドラゴン
	Lv2	――
	item	バスタードソード
ユニット⑨	Lv9	ナイト
	Lv7	ファイター×3
	Lv8	ホークマン
	item	――
ユニット⑩	Lv9	ドールマスター
	Lv8	ゴーレム
	Lv11	オウガ
	item	再生の祭壇
ユニット⑪	Lv8	バーサーカー
	Lv10	ゴブリン
	Lv9	ゴブリン×2
	item	ジンハット

戦略1 基本は上、中央の2方向

➡最初はこの辺で敵を迎撃。

⬇下方の敵にも注意。

何度も言うが、このマップの敵はかなり強力。そのため、マップ上方と中央の2ルートに主力ユニットのほとんどを進軍させよう。ただし、それまでのマップのようにガンガン進むのではなく、寄ってくる敵を確実に倒していくようにしないと、敵に体力を回復されてしまい不利な状況になってしまうぞ。

戦略2 バンガスーを前線にして戦おう

本拠地周辺に寄ってくる敵を壊滅させたら、バンガスーを前線にして周辺の敵を倒していこう。ここでも寄ってくる敵から確実に倒して行き、敵ユニット数が少なくなったら、ランバレネ、ダーダネルス砦を解放していこう。時間はかかるが、被害は少ないはず。

⬆拠点で体力を回復しながら、戦闘するといい。敵は逃がさないように。

戦略3 ボスは移動するので電撃作戦も可

ここのボスユニットは、行動オプションが迎撃になっているらしく、マグナス軍のユニットが近づくと寄ってくる。それを利用すれば、オトリユニットを使用してボスを引きつけておき、そのスキに敵軍本拠地を制圧する電撃作戦も可能だ。でも経験値は手に入らないけど。

⬅う〜ん、なんで寄ってくるのだろう。

⬇サクッと本拠地を奪ってしまえ

EVENT 1 ミッション中 ユニット②と接触すると…

⬆この戦闘ではベドラが使用できる可能性大。オウガのHPを削ろう。

自軍ユニットが敵ユニット②と戦闘に入るとオウガがらみのイベントが発生する。このマップで初登場のオウガやゴブリンなどの魔族らは、ゴデスラスが魔界より呼び出した魔界の住人。今までの敵キャラとはひとケタ違う攻撃力に驚くはず。ちなみにこういった戦闘前イベントは、ヒューゴーレポートには追加されないので、ボタン連打で見逃さないように。

EVENT 2 クリア後 メルフィ露店イベント① シルクの生地を入手して純白のドレスを購入せよ

テニー平原のボードルに女性キャラがリーダーのユニットで訪問すると、シルクの生地の情報が入手できる。その情報を聞いたあとで特定の日にメルフィに行くと、露店が出ておりシルクの生地を購入できる。購入後に今度は、ビルニヌコニに女性リーダーのユニットで訪問すると、純白のドレスを仕立ててくれるイベントが発生。

テニー平原／ボードル

⬆まずは、女性リーダーのユニットで、この情報を入手しておこう。

メルフィ／特定の日

⬆時間内に行って生地を購入しよう。男性リーダーでも購入可能。

テニー平原／ビルニヌコニ

⬆ここも女性リーダーのユニットで行く。すると純白のドレスが完成。

EVENT 3 ミッション中 露店イベント②[再生の祭壇]

メルフィの露店は、まだまだ通常のショップでは入手できないアイテムを売っているぞ。そのひとつが「再生の祭壇」。このアイテムは、特定の日にメルフィに入ると購入できるようになる。値段は1500G。まぁ、序盤は魔女の館のほうが安いので必要ないけど、ゲーム後半になると何度も来ることになるかも。

⬆またしてもこのオヤジ。うさんくさい商売してます。

EVENT 4 クリア後 露店イベント③ [メテオストライク]

特定の日に
メルフィに入る

⬆高スギ！ 安くしてくる気配もないし、お金がたまったらね。

なんと、この露店商はどこから入手したのか竜言語魔法の「メテオストライク」も扱っているのだ。ただし値段はボッタクリ価格の5万G。1章の時点では、非現実的な値段。まぁ、野生キャラからトレジャーをがっぽり集めて売って、なおかつそのほかのアイテムも売って……という具合いにすれば可能かも。その価値があるかな……。

⬅竜言語魔法は、魔導書を装備するキャラなら誰でも使用できる。

～第1章～ 第9話 南部独立[アルバ地域]

拠点数	
自軍	1
中立	0
敵軍	6

生息している野生キャラ

地形	名前	item		
荒地	ヘルハウンド	キュアシード	パワーフルーツ	—
森林	アースドラゴン	暗竜の護符	キュアシード	—
岩場	ドラゴンパピー	キュアシード	—	—

[拠点DATA]

名前	勢力	人口	モラル
アラーダ	自軍本拠地	126	55
ワーツァ	敵軍	126	87
ナローク	敵軍	58	68
エデッパ	敵軍	206	67
ジオヘル	敵軍	297	87
ボエンデ	敵軍	213	55
アッカ	敵軍本拠地	54	59

トレーニングの敵ユニット

	クラス名&数	クラス名&数	クラス名&数
A	ナイト	ファイター×2	
B	バーサーカー	ソルジャー×2	
C	クレリック	アマゾネス×2	
D	ウィザード	ファイター×2	
E	ウィッチ	ソルジャー×2	

[SHOP DATA]ワーツァ／ジオヘル

ワーツァ

アイテム名	価格
ショートソード	20G
バルダーソード	150G
グレートボウ	90G
シブレの杖	20G
ラウンドシールド	20G
ハードレザー	150G
チェインメイル	120G
アイアンヘルム	30G
風の魔導書	200G
炎の魔導書	200G
アニヒレーション	?
キュアリーフ	10G
キュアシード	50G
キュアパック	120G
パワーフルーツ	80G
天使の果実	200G
リバイブストーン	500G
クイットゲート	150G

ジオヘル

アイテム名	価格
ショートボウ	30G
シブレの杖	20G
マリオネット	120G
レザーアーマー	60G
魔道士の服	80G
バンダナ	20G
とんがり帽子	100G
大地の魔導書	200G
水の魔導書	200G
キュアリーフ	10G
キュアシード	50G
キュアパック	120G
パワーフルーツ	80G
天使の果実	200G
リバイブストーン	500G
クイットゲート	150G

[敵ユニット]

ユニット①	
Lv9	ウィッチ
Lv8	パンプキンヘッド×2
Lv10	ファイター
item	クイットゲート

ユニット②	
Lv9	ドールマスター
Lv8	ウィッチ×3
—	――――
item	ハチガネ

ユニット③	
Lv9	クレリック
Lv7	ゴーレム×2
item	

ユニット④	
Lv11	ファランクス
—	ソルジャー×3
—	――――
item	パワーフルーツ

ユニット⑤	
Lv9	ソーサレス
Lv8	ソーサレス
Lv8	ウィザード×2
item	ロザリオ

ユニット⑥	
Lv9	ファランクス
Lv8	ホークマン
Lv9	グレムリン×2
item	アイアンクロー

ユニット⑦	
Lv9	ナイト
Lv8	ナイト
Lv8	クレリック×2
item	クイットゲート

ユニット⑧	
Lv9	ウィザード
Lv8	スケルトン
Lv8	ゴースト
item	ニンジャガーブ

ユニット⑨	
Lv9	アーチャー
Lv8	バーサーカー
Lv8	ナイト
item	キュアシード

BOSS 南部将軍ゴデスラス

Lv8 バニティ

クリアアイテム: エストック

ボスユニットフォーメーション

[illegible]	ボス	[illegible] ヴァルキリー
Lv8 ナイト		Lv8 ヴァルキリー

戦略1 ボエンデで敵を引きつけよう

このマップの敵ユニットは、前のマップにくらべて数も少なく、オウガやゴブリンがいないので攻略自体は難しくはない。とはいえ、ガンガン進軍していくとムダにダメージををくらうので、ここは自軍本拠地の目の前に位置するボエンデに前線を張ろう。ここにユニットを集結しておけば、敵がワラワラ寄ってくるので、来た敵から確実に壊滅していけば楽チン。唯一、ユニット①に配置されているパンプキンヘッドのHPを半分にする攻撃、ドラッグイーターには注意するように。また、ボエンデはモラルが低いので、ここに向かうときはカオスよりのユニットを先頭にするようにしよう。

↑解放にはアスナベルのユニットが最適。カオスだよね？

⬅ここは本拠地にも近いしスゴク便利。敵さんいらっしゃい。

戦略2 敵が少なくなったら2方向に進軍開始

ボエンデ付近で敵を倒し、敵ユニット数が少なくなったら各拠点に進軍開始。ヒューゴーの戦略どおり、マップ左側と右側に分けるのがベストだ。右側は敵の数が少ないので少数ユニットで対応すればいいだろう。ジオヘルとワーツァはモラルが高いので、ロウよりのユニットで拠点を解放すること。ザコユニットを壊滅し、全拠点を解放したら戦力を整えてゴデスラスのところへ。

↑右側はあくまでも別動隊。主力は左側へ向かわせよう。

↑本拠地に攻め込む前に、手前の拠点でHPや疲労度を回復しておくこと。

POINT1 アースドラゴンを倒してアイテムをゲット

グンター山嶺の青竜と同じく、ここのアースドラゴンも地竜の戦斧といういいアイテムを高い確率で落とす。1章まででは最高の攻撃力のこの武器を入手しない手はない。野生キャラはミッション中でも会えるので、余裕があれば探してみては。

↑逃げたり、戦闘が終わったりで倒すのは、かなりたいへん。HPも多いしね。

⬇斧系はバーサーカーが装備可能。大幅な攻撃力アップになるぞ。あるとかなり有利だ。

POINT2 アニヒレーションの値段について

ワーツァで売っている竜言語魔法のアニヒレーション。順調にゲームを進めていれば、価格はメテオストライクの5万Gより安いはず。しかし、世の中そんなに甘くない。この魔法の基本価格は3万だが、実はゲーム内の経過した日数により、値段が上がっていくのだ。ゲームをサクサク進めて、お金をためないと法外な値段になってしまうぞ。

↑できれば3万G代で購入したいが、たぶん無理っぽい。

EVENT 1 クリア後 ゴデスラスにはマグナスで挑め！

やはり1章のボスであるゴデスラスには、マグナスで行くのがベストだろう。もちろん、ヘボヘボなゴデスラスの戦力に対抗するためではなく、マグナスで行くのと、通常のキャラで行くのとでは会話が違うからだ。最初から気が合わなかった感じのふたり。片方は中央にも切り捨てられガケっぷちな将軍、もう片方は常勝無敗で革命軍の中心的存在になりつつある騎士。見物です。ちなみに、ディオやレイアなどでも微妙に違ったりする。ファンなら全部見ておきたいところ？

↑家族を魔界の住人に献上してまで、保身を願ったゴデスラス。人間の性か。

➡ゴデスラスを倒してしまえば、第1章も終わる。はっきりと決着をつけよう。

EVENT 2 クリア後 不安と謎を残しつつ革命軍は南部独立に成功するが……

ゴデスラスを倒し、アルバ地域を制圧した革命軍は南部の独立を成功させる。マグナスはオウガたち魔物のこと、ローディスを敵に回すことなど、多くの問題をかかえる現状に不安を隠せない。フレデリックは、そんなマグナスに自分の正しさを信じること、そして、民衆の歓声を聞きながら、自分たちの歩んできた道が間違いでなかったことを説く。しかし、マグナスの行く手に待ち受けるのは……。

➡ゴデスラスを倒して南部を独立させるが。

⬅マグナスは、これら先の不安を隠しきれない。

➡その不安をフレデリックにぶつけるマグナス。

⬅フレデリックは、自分たちの歩んできた道が正しかったことを説く。独立の喜びに歓喜する人々の声を聞きながら……。

そして激動の2章へ…

クラスチェンジの条件など、知りたい情報を完全網羅

登場クラス編

『オウガ』シリーズの大きな楽しみのひとつ、クラスチェンジ。今回は全クラスの中から、74種類紹介するぞ。また、1章で登場するクラスについては、くわしいデータもあわせて公開。

74種類のクラスをさらにくわしく紹介

クラスの種類が豊富に用意されている『オウガ64』。クラスチェンジのときには、どれにチェンジしたらいいのか迷ってしまうほど。今回は、74種類のクラスのさらにくわしいデータを紹介するぞ。1章に登場する一部のクラスについては、クラスチェンジのために必要となる基本装備も掲載。これを見ながら次にどのクラスにつながっていくのかよく考え、効率よくクラスチェンジしていこう。

⬅第1章では、人間クラスはノービスクラスまでチェンジできるぞ。

クラスチェンジするには、そのクラスの基本装備を持っていることと、パラメータが各クラスに決められた一定の数値以上であることが条件。Lサイズキャラは、戦闘終了後にクラスチェンジする。

⬆必要な条件を満たすことで初めて、クラスチェンジの画面が表示されるようになるのだ。

DATAの見方

❶そのクラスの基本情報。左からサイズ、性別、リーダーになれるかどうか、移動タイプ
❷ユニットの位置での攻撃内容と回数
❸そのクラス（になるため）の必要な装備

人間クラスは一番種類が多く、それだけ選択の幅も広い。初期、基本、ノービス、マスターへと成長。部隊の中核となるクラスだ。

ソルジャー Soldier

S － × 草原

位置	攻撃	回数
前	突く	1
中	突く	1
後	突く	1

人間の初期クラス。3人一組で行動。実戦経験を積むことでファイターかアマゾネスに昇格。

基本装備：●ショートスピア ●ハーフアーマー

ファイター Fighter

S 男 × 草原

位置	攻撃	回数
前	斬りつける	2
中	斬りつける	1
後	斬りつける	1

人間男性の基本クラスで、以降の専門職への出発点。自らの判断で戦うことを認められた戦士。

基本装備：●ショートソード ●チェインメイル ●ラウンドシールド ●アイアンヘルム

アマゾネス Amazones

S 女 × 森林

位置	攻撃	回数
前	矢を射る	1
中	矢を射る	1
後	矢を射る	2

人間女性の基本クラスで、以降の専門職への出発点。自らの判断で戦うことを認められた戦士。

基本装備：●ショートボウ ●レザーアーマー ●バンダナ

ナイト Knight

S 男 ○ 草原

位置	攻撃	回数
前	斬りつける	2
中	斬りつける	1
後	斬りつける	1

攻守にバランスの取れたファイターの上位クラス。名誉と誇りを糧に戦う正義の騎士。

基本装備：●バルダーソード ●プレートメイル ●カイトシールド ●アーメット

バーサーカー Berserker

S 男 ○ 草原

位置	攻撃	回数
前	叩きつける	2
中	叩きつける	1
後	叩きつける	1

強靭な肉体と人並みはずれた力を誇る狂戦士。いかなる時も全力を持って敵を攻撃する。

基本装備：●フランシスカ ●レザーアーマー ●アイアンヘルム

フェンサー Fenser

S 男 ○ 草原

位置	攻撃	回数
前	斬りつける	2
中	斬りつける	1
後	斬りつける	1

独特の剣術を体得した剣士。素早さと器用さが高く、力よりも技で勝負するクラス。

基本装備：●バスタードソード ●クロスアーマー ●ジンハット

ファランクス Phalanx

S 男 ○ 草原

位置	攻撃	回数
前	突き刺す	2
中	突き刺す	1
後	突き刺す	1

長いヤリと巨大な円形の盾で武装した重戦士。前衛に配置すれば防御の要となるクラス。

基本装備：●スレンダースピア ●チェインメイル ●ラージシールド ●アイアンヘルム

ビーストテイマー BeastTamer
S 男 ○ 山岳

前	ムチ打つ	2
中	ムチ打つ	2
後	ムチ打つ	1

魔獣使い。手にしたムチで魔獣を操るクラス。同じユニット内の魔獣の能力を高められる。

基本装備：●レザーウイップ ●レザーアーマー

ドールマスター Doll Master
S 男 ○ 草原

前	けしかける	2
中	けしかける	2
後	けしかける	1

人形使い。人形を操り自分の武器とするクラス。ユニット内のゴーレムの能力を高められる。

基本装備：●マリオネット ●ローブ ●アミュレット ●バンダナ

ニンジャ Ninja
S 男 × 森林

前	切り裂く	2
中	切り裂く	1
後	切り裂く	1

闇に生きる忍の者。その素早さと爪状の武器で、敵対する者たちを葬る。防御力が低いのが弱点。

基本装備：●アイアンクロー ●ニンジャガーブ ●ハチガネ

ウィザード Wizard
S 男 ○ 草原

前	ランク1魔法	1
中	ランク1魔法	1
後	ランク1魔法	2

知識と魔術を探求する男性の魔法使い。装備した魔導書により、さまざまな攻撃魔法を行使する。

基本装備：●シブレの杖 ●ローブ ●属性魔導書 ●アミュレット

アーチャー Archer
S 女 ○ 森林

前	矢を射る	1
中	矢を射る	2
後	矢を射る	2

強力な弓矢で敵を射抜く弓使い。弓矢の扱いに長け、その威力、精度ともに非常に優れている。

基本装備：●グレートボウ ●レザーアーマー ●レザーハット

ドラゴンテイマー DragonTamer
S 女 ○ 草原

前	突く	2
中	突く	1
後	突く	1

巨大なドラゴンを細剣一本で操る女戦士。同じユニット内のドラゴンの能力を高められる。

基本装備：●レイピア ●チェインメイル ●ボーンヘルム

ヴァルキリー Valkyrie
S 女 ○ 雪原

前	なぎ払う	2
中	なぎ払う	1
後	ライトニング	2

神に仕える女魔法戦士。華麗なヤリさばきによる攻撃と神との契約で得た風の力を使い分ける。

基本装備：●スレンダースピア ●ブレストプレート ●ラウンドシールド ●羽飾り

ウィッチ Witch
S 女 ○ 草原

前	補助魔法	1
中	補助魔法	1
後	補助魔法	2

補助魔法に秀でた魔女。敵を眠らせたりマヒさせたりして、味方に有利な状況を作り出す。

基本装備：●シブレの杖 ●魔道士の服 ●属性魔導書 ●とんがり帽子

ソーサレス Sorceress
S 女 ○ 草原

前	ランク1魔法	1
中	ランク1魔法	1
後	ランク1魔法	2

女性の魔法使い。魔導書によって数々の攻撃魔法を行使。ウィザードより多少魔力が高い。

基本装備：●シブレの杖 ●魔道士の服 ●属性魔導書 ●アミュレット

クレリック Cleric
S 女 ○ 草原

前	ヒーリング	1
中	ヒーリング	1
後	ヒーリング	2

神に仕える僧侶。自ら敵を攻撃することはない。ヒーリングで傷ついた仲間の体力を回復する。

基本装備：●ライトメイス ●法衣 ●ロザリオ

パラディン Paladin
S 男 ○ 草原

前	斬りつける	3
中	斬りつける	2
後	ランク1魔法	2

騎士道を極め、「聖騎士」の称号を手にした者。後衛では、装備している剣の属性の魔法を使う。

基本装備：●ブレッシドソード ●バルダーアーマー ●カイトシールド ●バルダーヘルム

ドラグーン Dragoon
S 男 ○ 草原

前	斬りつける	3
中	斬りつける	2
後	斬りつける	2

ドラゴンキラーの異名をとる騎士。対竜装備に身を包み、ドラゴンには圧倒的な攻撃力を誇る。

基本装備：●黒竜の大剣 ●ドラゴンアーマー ●ドラゴンヘルム

ブラックナイト BlackKnight
S 男 ○ 草原

前	なぎ払う	2
中	なぎ払う	2
後	ランク1魔法	2

漆黒の鎧に身を包み敵を威圧する恐怖の騎士。後衛では、装備している剣の属性の魔法を使う。

基本装備：●サタンブローバー ●バルダーアーマー ●バリアントマント ●アーメット

ソードマスター SwordMaster
S 男 ○ 草原

前	斬りつける	3
中	斬りつける	2
後	ソニックブーム	2

剣術を極めた達人。その太刀筋は常人には見えず、神速の切っ先は衝撃波をも生み出す。

基本装備：●クレイモア ●クロスアーマー ●ハチガネ

カタフラクト Katafract
S 男 ○ 草原

前	突き刺す	2
中	突き刺す	2
後	突き刺す	2

堅い鎧を着込み、巨大な盾を持つ重装騎士。俊敏性は失われたが、その守りは鉄壁を誇る。

基本装備：●バルダースピア ●ヘビーアーマー ●タワーシールド ●アーメット

ビーストマスター BeastMaster
S 男 ○ 山岳

前	ムチ打つ	2
中	ムチ打つ	2
後	ムチ打つ	2

魔獣を操る術を極めた者だけに与えられる称号。魔獣の能力をさらに引き出すことができる。

基本装備：●ラプチャーローズ ●ハードレザー

エンチャンター Enchanter
S 男 ○ 草原

前	けしかける	3
中	けしかける	2
後	けしかける	2

人形使いを極めた者だけに与えられる称号。ゴーレムの能力をさらに引き出すことができる。

基本装備：●フール ●魔術師のローブ ●アミュレット ●バンダナ

ニンジャマスター NinjaMaster
S 男 ○ 森林

前	切り裂く	3
中	切り裂く	2
後	忍術	2

忍の実力者であり、その頭目。後衛では、相手の苦手な属性を判断し、その属性の「忍術」を使う。

基本装備：●バルダークロー ●ニンジャガーブ ●ハンニャマスク

ゴエティック Goetich
S 男 ○ 草原

前	ランク1魔法	1
中	ランク1魔法	2
後	ランク2魔法	2

飽くなき探求の末、強大な魔力を手にした者。後衛ではより強力な範囲の魔法を行使する。

基本装備：●アークワンド ●魔術師のローブ ●属性魔導書 ●アミュレット

ディアナ Diana
S 女 ○ 森林

前	矢を射る	1
中	矢を射る	2
後	矢を射る	3

弓矢による攻撃を極めたクラス。弓の力を引き出し次々に敵を射抜く間接攻撃のスペシャリスト。

基本装備：●イティバル ●ハードレザー ●羽飾り

ドラゴンマスター DragonMaster
S 女 ○ 草原

前	突く	2
中	突く	2
後	突く	2

竜使いを極めた者だけに与えられる称号。ドラゴンの能力をさらに引き出すことができる。

基本装備：●エストック ●スケイルアーマー ●羽飾り

フレイア Freya
S 女 ○ 雪原

前	なぎ払う	2
中	なぎ払う	2
後	ランク2魔法	2

神の加護を得た、ヴァルキリーの上位クラス。後衛では、装備しているヤリの属性の魔法を使う。

基本装備：●サンダースピア ●バルダーメイル ●バックラー ●アーメット

セイレーン Siren
S 女 ○ 草原

前	ランク1魔法	1
中	ランク1魔法	2
後	ランク2魔法	2

魔導の力を自在に操る美しき女魔法使い。後衛ではより強力な広範囲の魔法を行使する。

基本装備：●アークワンド ●ミンクのコート ●属性魔導書 ●アミュレット

プリースト Priest
S 女 ○ 草原

前	ヒーリングプラス	1
中	ヒーリングプラス	1
後	ヒーリングプラス	2

篤い信仰心から高い位階を与えられた僧侶。ヒーリングプラスで、より多くの仲間の傷をいやす。

基本装備：●バルダーメイス ●賢者の衣 ●ロザリオ

プリンセス
Princess

S　女　○　草原

前	ランク1魔法	1
中	ランク1魔法	2
後	ランク2魔法	2

真の品位とカリスマを持つお姫さま。味方の士気を上げ、能力を高めることができる。

基本装備
- バトルファン
- 純白のドレス
- 属性魔導書
- ドリームクラウン

センチュリオン(男)
Centurion Male

S　男　○　草原

前	斬りつける	2
中	斬りつける	1
後	斬りつける	1

指導者として認められた者だけに与えられる称号。その統率力でレギオンを指揮する。

基本装備
- バルダーソード
- プレートアーマー
- カイトシールド
- アーメット

センチュリオン(女)
Centurion Female

S　女　○　草原

前	斬りつける	2
中	斬りつける	1
後	斬りつける	1

女性のセンチュリオン。能力的には男性とほとんど変わらないが、必要装備が少々異なる。

基本装備
- バルダーソード
- プレートアーマー
- バックラー
- バルダーヘルム

ゾンビ(男)
Zombi Male

S　男　×　湿地

前	噛み付く	2
中	噛み付く	1
後	噛み付く	1

戦場で死亡した戦士がアンデッド化したもの。生ける屍。HPがゼロになっても復活する。

基本装備
ぼろぼろの服

ゾンビ(女)
Zombi Female

S　女　×　湿地

前	噛み付く	2
中	噛み付く	1
後	噛み付く	1

女性のゾンビ。生前の美しさは見る影もない。男性のゾンビとはパラメータ特性が若干異なる。

基本装備
ぼろぼろの服

スケルトン
Skeleton

S　－　×　草原

前	叩きつける	2
中	叩きつける	1
後	叩きつける	1

偽りの命を吹き込まれた白骨死体。HPがゼロになっても復活する。肉弾戦向きのクラス。

基本装備
- ハルトハンマー
- ぼろぼろの布

ゴースト
Ghost

S　－　×　飛行

前	ナイトメア	1
中	ナイトメア	1
後	ナイトメア	2

さまよえる魂が魔力をかてにアンデッド化。実体がないため、直接攻撃はほとんど効かない。

基本装備
ぼろぼろの布

リッチ
Lich

S　－　?　?

前	?	?
中	?	?
後	?	?

魔法を使うであろう、転生クラスのエース。アンデッド結成の折には部隊の中心となるだろう。

基本装備
?

ヴァンパイア
Vampire

S　男　○　草原

前	ライフフォース	2
中	ライフフォース	2
後	ライフフォース	2

夜を統べる闇の眷族。不死の肉体と強大な魔力を誇るが、日中は棺桶に閉じこもってしまう。

基本装備
- 伯爵の衣
- ブラッドスペル

エンジェルナイト
Angel Knight

S　女　○　飛行

前	突き刺す	2
中	バニッシュ	1
後	バニッシュ	2

白銀に輝く鎧に身を包んだ天界の戦士。神の定めた摂理に逆らう者をすべて消し去る。

基本装備
?

セラフィム
Seraphim

S　女　?　?

前	?	?
中	?	?
後	?	?

『伝説』以来の登場のエンジェルナイトの上位クラス。今度はAナイトも育ててみる?

基本装備
?

亜人間クラス

外見は人間の姿形に近いのだが、人間とは異なる種族のクラス。アイテムを装備でき、ホークマンは人間同様クラスチェンジも可能。

ホークマン
Hawkman

S　男　×　飛行

前	叩きつける	2
中	叩きつける	1
後	叩きつける	1

戦闘を好む少々野蛮な有翼人。背中の翼により空を飛べるので、地形に左右されずに移動できる。

基本装備
- ハルトハンマー
- レザーアーマー
- バンダナ

バルタン
Vultan

S　男　○　飛行

前	叩きつける	2
中	叩きつける	1
後	ウインドショット	2

天界を支配したといわれる古代有翼人の末裔。燃えるような赤い髪が高貴な血の証である。

基本装備
- バルダークラブ
- ハードレザー
- ハチガネ

レイブン
Raven

S　男　?　?

前	?	?
中	?	?
後	?	?

バルタンとは正反対のカオス系有翼人。詳細は不明ながらカオス系の拠点解放に役立ちそう。

基本装備
?

グレムリン
Gremlin

S　男　×　飛行

前	なげキッス	1
中	なげキッス	1
後	アビス	2

魔界の血を継ぐ小悪魔。なげキッスは敵の能力を下げる。アビスはダメージと眠りを与える。

基本装備
なし

フェアリー
Fairy

S　女　×　飛行

前	なげキッス	1
中	なげキッス	1
後	マジックミサイル	2

かわいらしい妖精。なげキッスは味方の能力を上げる。マジックミサイルは光の弾で攻撃する。

基本装備
- 小さな服

パンプキンヘッド
PumpkinHead

S　男　×　森林

前	ドラッグイーター	2
中	ドラッグイーター	1
後	かぼちゃうぉーず	1

魔女デネブの魔法により生み出された人工生命体。「ちょっと野生化しちゃった(はぁと)」とか。

基本装備
- 布の服
- ガラスのカボチャ

魔獣クラス

いわゆる獣系のクラス。ドラゴンほど役には立たないが、序盤ではその高いHPと攻撃力で活躍してくれる。レベルアップするものも。

ヘルハウンド
Hellhound

L　－　×　山岳

双頭の巨大な魔犬。性格は極めて凶暴。鋭い牙を持つふたつの口で獲物を食いちぎる。

前	噛み付く	3
中	噛み付く	2
後	噛み付く	2

基本装備
アイテム装備不可

ケルベロス
Kerberos

L　－　×　山岳

地獄の門番と恐れられる魔犬。ヘルハウンドの上位クラス。アヤしげな視線で敵を眠らせる。

前	噛み付く	3
中	噛み付く	2
後	メズマライズ	2

基本装備
アイテム装備不可

ワイアーム
Wyrm

L　－　×　飛行

全身をウロコに覆われた大型魔獣。コウモリのような翼で舞い上がり上空から敵に襲いかかる。

前	噛み付く	2
中	噛み付く	2
後	噛み付く	1

基本装備
アイテム装備不可

ワイバーン
Wyvern

L　－　×　飛行

空を支配する大型魔獣。ワイアームの上位クラス。後衛ではファイアーブレスをはく。

前	噛み付く	2
中	噛み付く	2
後	ファイアーブレス	2

基本装備
アイテム装備不可

グリフォン
Griffin

L　－　×　飛行

ワシとライオンの合成魔獣。後衛に配すると、風系特殊攻撃のウインドショットを使う。

前	引っかく	2
中	引っかく	1
後	ウインドショット	2

基本装備
アイテム装備不可

オピニンクス
Ophnin

L － × 飛行

ライオンとワシ、さらにクマも加えた合成獣。グリフォンの上位クラス。飛行能力は有したまま。

前	引っかく	2
中	引っかく	1
後	ウインドストーム	2

基本装備：アイテム装備不可

コカトリス
Cockatrice

L － × 飛行

ニワトリの胴体にヘビのウロコと尾を持つ魔獣。後衛では敵を石化させるペトロクラウドを使う。

前	突っつく	2
中	突っつく	1
後	ペトロブレス	2

基本装備：アイテム装備不可

スフィンクス
Sphinx

L － × 飛行

高い知識を備えた合成魔獣。中、後衛では、相手の苦手な属性を判断し、その属性の魔法を使う。

前	引っかく	2
中	特殊魔法	1
後	特殊魔法	2

基本装備：アイテム装備不可

ドラゴンクラス
Dragon

高い能力を誇るドラゴンのクラス。効果範囲の広いブレス攻撃を得意とする。クラスチェンジは、戦闘終了後に条件を満たしていると発生。

ドラゴンパピー
DragonPuppy

L － × 草原

ドラゴンの幼生クラス。エレメント属性により、さまざまなクラスにチェンジする。

前	噛み付く	2
中	噛み付く	1
後	噛み付く	1

基本装備：アイテム装備不可

サンダードラゴン
ThunderDragon

L － × 草原

風の属性を備えたドラゴン。後衛に配置すると風の力を身にまとい、サンダーブレスをはく。

前	噛み付く	2
中	噛み付く	1
後	サンダーブレス	1

基本装備：アイテム装備不可

レッドドラゴン
RedDragon

L － × 山岳

炎の属性を備えたドラゴン。後衛に配置すると体内に宿る炎の力でファイアーブレスをはく。

前	噛み付く	2
中	噛み付く	1
後	ファイアーブレス	1

基本装備：アイテム装備不可

アースドラゴン
EarthDragon

L － × 草原

地の属性を備えたドラゴン。後衛に配置すると大地の嘆きを呼びアシッドブレスをはく。

前	噛み付く	2
中	噛み付く	1
後	アシッドブレス	1

基本装備：アイテム装備不可

ブルードラゴン
BuleDragon

L － × 湿地

水の属性を備えたドラゴン。後衛に配置すると三態の水を操りコールドブレスをはく。

前	噛み付く	2
中	噛み付く	1
後	コールドブレス	1

基本装備：アイテム装備不可

プラチナドラゴン
PlatinumDragon

L － × 雪原

神の祝福を受け、白銀に輝くウロコを得たドラゴン。後衛ではサイクリドブレスをはく。

前	噛み付く	2
中	噛み付く	1
後	サイクリドブレス	1

基本装備：アイテム装備不可

ブラックドラゴン
BlackDragon

L － × 草原

魔界の洗礼を受け、漆黒のウロコを持ったドラゴン。後衛ではロトンブレスをはく。

前	噛み付く	2
中	噛み付く	1
後	ロトンブレス	1

基本装備：アイテム装備不可

ケツアルコアトル
Quetzalcoatl

L － × 草原

サンダードラゴンの上位クラス。南米アステカに同名の神がおり、蛇身であり風と太陽の神。

前	?	?
中	?	?
後	?	?

基本装備：アイテム装備不可

フレアブラス
Flarebrass

L － × 山岳

レッドドラゴンの上位クラス。文字どおりしゃく熱の肉体を武器にするのだろうか。

前	?	?
中	?	?
後	?	?

基本装備：アイテム装備不可

ザッハーク
Zahark

L － × 草原

アースドラゴンの上位クラス。後衛では大地の怒号、アースクエイクで敵全体を攻撃する。

前	アシッドブレス	2
中	アシッドブレス	2
後	アースクエイク	2

基本装備：アイテム装備不可

ヒドラ
Hydra

L － × 湿地

ブルードラゴンの上位クラス。複数の首を持つ水蛇として表される。初めてドラゴン系で登場。

前	?	?
中	?	?
後	?	?

基本装備：アイテム装備不可

バハムート
Bahamut

L － × 雪原

プラチナドラゴンの上位クラス。『タクティクス』のときはチェンジする条件がかなり厳しかった

前	?	?
中	?	?
後	?	?

基本装備：アイテム装備不可

ティアマット
Tiamat

L － × 草原

ブラックドラゴンの上位クラス。カオス系ドラゴンの最高位。今回の条件もキビシイ？

前	?	?
中	?	?
後	?	?

基本装備：アイテム装備不可

魔族クラス
Demon

魔界より召喚された異形のものたち。あるものは古のオウガバトルでも戦った因縁をも持つものでもある。彼らがこの世界に現れたとき……。

ゴブリン
Goblin

S － × 草原

前	斬りつける	2
中	斬りつける	1
後	斬りつける	1

魔に属し、ひたいに角を持つ鬼人。オウガの末裔といわれ、人を超える腕力と耐久力を持つ。

基本装備：●ショートソード ●プレートメイル

オウガ
Orge

L － × 草原

前	叩き潰す	3
中	叩き潰す	2
後	叩き潰す	1

巨大な体躯と灰褐色の肌を持つ魔界の重戦士。大地の覇権をかけ人間と戦ったといわれている。

基本装備：●ウォーハンマー ●レザーアーマー

人形クラス
Golem

いろいろな材質で作られた、体の丈夫な大型の人形。直接攻撃に対してはかなりの耐性があるが、魔法攻撃には弱い。

ゴーレム
Golem

L － × 山岳

前	ぶん殴る	3
中	ぶん殴る	2
後	ぶん殴る	1

粘土で造られた守護神像。肉弾攻撃に対して高い耐久性を誇るが、魔法攻撃には弱い。

基本装備：アイテム装備不可

ストーンゴーレム
StoneGolem

L － × 山岳

前	ぶん殴る	3
中	ぶん殴る	2
後	ぶん殴る	1

石で作られた守護神像。攻撃力、防御力ともに、ふつうのゴーレムよりも強化されている。

基本装備：アイテム装備不可

バルダーゴーレム
BarderGolem

L － × 山岳

前	ぶん殴る	3
中	ぶん殴る	2
後	ぶん殴る	1

バルダー金属で作られた守護神像。ストーンゴーレムより軽いので俊敏、さらに防御力も高い。

基本装備：アイテム装備不可

とことん攻略第2弾

マリオゴルフ64

FOR ALL PLAYERS HOPING TO TOUCH THE TRUE ENTERTAINMENT

リングショット攻略から隠しキャラまで情報満載

強力な3キャラの入手条件やシステム解説、さらにリングショット&コース攻略という豪華4本立てのスペシャル攻略！　これさえ読めば、すべてのキャラをゲットできるようになるはず。初心者から上級者まで楽しめる大人気ゴルフゲームを極めよう！

N64	マリオゴルフ64	発売中
	●任天堂●SPG●256M　B　振	￥6,800

能力の高い3キャラは、こうやってゲットしよう!

片手打ちでも飛距離はNo.1

1Wの飛距離が280ヤード（パワーショット時は308ヤード！）もある怪力の持ち主。球筋が高めのドローなので、初心者が使いこなすのは難しいかも？風の影響を受けやすいので注意すること。

⬇片手でクラブを軽々と振り回すクッパ。風にもよるが、ミドルホールを1オンさせるだけの力がある。

⬆「キャラゲット」モードのボスとして登場する。能力が高いうえにテクニックも持ち合わせている難敵だ。

入手条件　「キャラゲット」モードで最後に出てくるクッパに勝つ

もっとも使いやすいキャラだ！

1Wの飛距離は女性キャラ中トップの245ヤード。それでいて球筋がピーチと同じ高めのストレートなので、どんな状況にも対処できる万能キャラといえる。多くの人が彼女をマイキャラにしているはずだ。

⬇パワーがあり、球筋も素直なのでとっても使いやすい。たとえるならピーチのパワーアップ版という感じ。

⬆彼女をゲットするには、「トーナメント」モードでバーディバッジを集めまくる必要がある。がんばろう。

入手条件　「トーナメント」モードで入手できるバーディバッジを50個集める

パワーはクッパとほぼ同じだ

飛距離はクッパにおよばないものの、パワーショットを使えば300ヤードを超える球が打てる力自慢。球筋が低めのフェードなので、クッパ以上にクセが強い。使いこなせれば強力なキャラだけどね。

⬇こちらも片手でクラブを振り回すドンキー。弾道が低いので、風の影響を受けにくいのが特徴だ。

⬆「リングショット」モードでスターを集めないと使えない。P.42からの攻略記事を読んで挑戦しよう。

入手条件　「リングショット」モードでスターを30個集める

©Nintendo／CAMELOT　イラスト／コウノヒロアキ

知って得する『マリゴル』情報　非力なキャラに有利な点はある？●飛距離が短いキャラは、どうしても不利な戦いを強いられてしまう。しかし、彼らにも「ショットの正確性に優れている」という長所があるのだ。基本的にミートエリアが広いので、ラフからのショットもミスしにくくなっているぞ。

さらに上を目指すプレイヤーに贈る ワンポイントアドバイス！

各クラブの特徴や傾斜による影響を知っておくと「なぜゲームでそうなっているのか」を理解しやすい。同時に「飛距離を見てクラブを選んだが、ミートエリアが1マスしかなくて失敗した」等のうっかりミスも防ぎやすいのだ。

アドバイス1 情報収集をおこたるな！

このゲームではショットの前に画面から情報を読み取ることが大切だ。ただし、適当にチェックしていると見落とすことも多い。ショットするまでの流れをパターン化して、見落とさないようにするといいだろう。下はその一例。画面を切り替えつつ、情報を順番にチェックしていこう。

メイン画面／コース全体表示／ターゲット地点表示

ショットまでの流れ

1. 残り距離と高低差の確認
2. 大まかなターゲットのチェック
3. 風とライを見て微調整する
4. ターゲット周辺の地形を確認
5. ミートエリアの長さをチェック

アドバイス2 クラブの特徴を知ろう！

クラブがボールに当たるときの面の角度はクラブごとにかなり違う（1Wはほぼ垂直だが、SWはかなり斜め）。そのため「1Wは低い弾道で飛距離が出る」とか「SWは高い弾道で飛距離が短い」といった差が出てくるのだ。ラフで1Wを使おうとすると、ヒットパワー一率が50%近くまで下がることがある。これもクラブ面の角度の違いからくるもの。それぞれの特徴を生かしたクラブ選択をしよう。

⬆ラフでのクラブ選択は特に重要。3Wよりパワーショットを使った2Iのほうが、方向や飛距離のブレが小さくなる。

アドバイス3 グリーンの傾斜を読めるようになろう！

グリーン上では、ワイヤーフレームで表示された傾斜をどれだけ正確に読み取れるかがポイントになる。前後方向の傾斜は、カップとの高低差を見ることでだいたい予想がつく。しかし左右方向の傾斜は、パットの強さと曲がり具合いの関係を何度もプレイして体で覚えていくしかないのだ。傾斜のきつさは、1ブロックの間に何本の平行線が走っているかを数えることで予測できる。このデータをもとに、横を向く角度やパットの力加減をいろいろと試してみよう。その練習には、同じ状況からの打ち直しができるトレーニングモードが最適だぞ。

⬅この場合右側に傾斜しているぞ。

⬅トレーニングモードで、何度も打ち直してみよう。

	FLAT	UP	DOWN
曲がりやすさ	ふつう	曲がりにくい	曲がりやすい
転がる距離	ふつう	短い	長い

ボールの勢いによっても曲がり方は変わってくるぞ！

強いパットはカップの上を素通りしてしまうことからもわかるように、ボールを強く打つとグリーンからの影響を受けにくくなる。強く打つ場合、少しくらいの傾斜は無視してしまって問題ないのだ。

高低差もよく考えたうえでパワーを決定しよう！

カップとの高低差がFLATでもグリーンが平らだとはかぎらない。デコボコしていないかをよく調べてから打とう。傾斜が複雑な場合は、ボールに勢いがなくなるカップ近くの傾斜を重要視すること。

これが上級者向けのテクニックだ！ パワー決定後の微調整について

ショットパワーを決めたあとでも弾道を変えることができる。ショットパワーをミスしたときは、打点を変更して被害を小さくしよう。強く打ちすぎたときは打点を上にして転がしたり、打点を下にして風の影響を受けやすくして（微風や向かい風の場合のみ）、飛距離を抑えるのだ。ショットパワーが足りなかったときも、打点を下にして追い風を利用すれば飛距離を伸ばせる。

⬆ミートポイントを変えることで、左右方向の調整も可能。

下はこれを使ったテクニック。「パワーMAXでは飛びすぎる」ときに、あらかじめ打点を下にして向かい風を利用できる状態を作っておく。パワーMAXならそのまま、狙いどおりならスティックから指を離してから打てばいいのだ。

知って得する『マリゴル』情報

十字キーとLトリガーも使用可能●3DスティックとZトリガーの代わりに十字キーとLトリガーを使うことができる（細かく調整することはできないものの打点も変更できる）。十字キーのほうが微調整をしやすいので、グリーン上ではこちらで操作したほうがいいかも？

狙いどころをピンポイントで解説！

リングショット攻略

お遊び感覚で楽しめる、「リングショット」モードの４コース24ホールをバッチリと攻略！　記事の中では同じ弾道（高めのストレート）を持つピーチとメイプルでプレイしている。ただし、具体的な攻略方法も紹介しているのでほかのキャラを使う人でも参考になるはず。

すべてのテクニックを駆使してリングを狙え！

Course1

特殊なテクニックは求められないものの、マイキャラの弾道がわかっていないとクリアするのに手間取るぞ!!

1-1 くぐってみたい　ワ！

PAR4 | 363y | リング：1

リングを飛び越さないよう弱く打て

リングは見ためよりもかなり低い位置にセットされている。そのため、ふつうに打つと上を飛び越してしまうので注意しよう。メイプルなら４W（212y）、ピーチなら１W（212y）を使い、80％くらいの力でショットしてみよう（打点は変更しなくていい）。リングをくぐったら、あとはふつうに攻略するだけだ。

1-2 あのおかをのぼれ！

PAR3 | 149y | リング：1

リングをくぐりつつ１オンさせよう

丘の上にセットされたアーチ状のリングをくぐるには、低い弾道のショットが求められる。キャラに関係なく１Wを使い、なおかつ打点を高くするといい。１W（245y）のメイプルなら60％、１W（212y）のピーチなら75％くらいの力でショットしよう。１打めをバンカーに入れても、パーを取ることは可能だ。

1-3 たにぞこの　リング

PAR5 | 448y | リング：1

２打めでリングをくぐることになる

１打めはふつうに打てばいい。ただし、リングまでの距離が近すぎたり（丘を越えないほうがいいのだ）、あまりにも遠すぎたり、木の真正面などに打ってしまうと、２打めの難易度がアップするので注意。２打めは、コース全体画面にしたときにワイヤーフレームの下半分がリングにかかるクラブを使うといい。

1-4 いけのうえの　3リング

PAR4 | 388y | リング：3

１打めをリングの真正面につけよう

１打めをリングの正面まで飛ばすことが大切だ。グリーンまでの残り距離を考えると170ヤード近く飛ばしておきたい。リングがかなり低くセットされているので、位置さえ合っていればフェアウェイの端からでも楽に狙うことができる（もし池に入れたとしても、次のショットでリングを通せるほどなのだ）。

1-5 クリークをこえて

PAR4 | 400y | リング：2

２打めを曲げてリングをくぐらせろ

まずは小川（クリーク）近くのフェアウェイを目指そう。１打めで230ヤード弱ほど飛ばすと、２打めが打ちやすくなる。ただ、それより飛ばしすぎるとリングを通すのが難しくなるので注意。２打めは打点を左にして右に曲げることになる。２オンにこだわらず、グリーン近くのラフに入れるつもりで十分だ。

1-6 うおうさおう　しよう！

PAR4 | 387y | リング：2

１打めを飛ばしすぎないことが大切

最初のリングは簡単にクリアできるが、いい気になって飛ばしすぎてしまうと、２打めが難しくなる。１打めは200ヤードも飛ばせば十分なので、１Wにこだわらないことが大切だ。１打めで最初のリングの左端を狙い、なおかつ打点を右にすれば、２打めが打ちやすくなる。難易度は低いので気楽に挑戦しよう。

知って得する『マリゴル』情報

グリーンまわりからのショット①●残り距離から自動的にSWが選ばれるが、別にSWを使わなくてもいい。グリーンエッジやフェアウェイからならば、パターで転がしたほうがミスが少ない。アプローチモードにして３Wや２Iをパター代わりに使うこともできる。

コース Course2

リングが小さかったり、池の上空にセットされていたりと、プレッシャーのかかるショットが多くなっている

2-1 リン！リン！リング！

PAR5 527y リング：3

リングを通しやすい場所に止めよう

3つのリングはどれもかなり高い位置にセットされている。そのため、1打めを飛ばしすぎると2打めで距離をかせげなくなる（高くて飛距離の短いショットを強いられるため）。1打めを傾斜のついているところではなく、平らなところに止めておこう。そうすれば、楽にリングを通すことができるだろう。

2-2 ふたまたクリークの アーチ

PAR4 392y リング：1

1打めをリングに通すこともできる

リングがアーチ状にセットされている小島にのせるよりも、その前（クリークの手前）で止めておいたほうが2打めを打ちやすい。ただし、リングから離れすぎていると打ちにくくなるので注意。なお、風に恵まれれば1打めでリングをクリアすることも可能だ。追い風のときは何度も再挑戦しつつ狙ってみよう。

2-3 ジグザグに いこう！

PAR5 512y リング：3

正確なショットを3回連続で打とう

1打めを最初のリングに通しておかないとクリアが難しくなる。ピーチのような非力なキャラを使うときは、パワーショットを使ってでも通しておくこと。2打め以降はフェアウェイに沿って打っていけばいい。ただ、最後のリングがグリーンの左手前にセットされているので、2打めは大きめに打つこと。

2-4 かくれんぼリング

PAR4 400y リング：1

小さいリングが林の中にあるホール

リングは、フェアウェイ左にある林の中に隠されている。ティーグラウンドから225ヤードのあたりにセットされているので、その前に止めるようにしよう。木に囲まれているだけに、2打めが打ちにくいことも多い。きびしそうだったら、最初から打ち直そう。ちなみに、1打めをリングに通すことも可能だ。

2-5 いけをこえて イケ！

PAR4 375y リング：1

1打めを刻んで2打めで勝負する？

1打めを200ヤード地点にあるバンカーの手前まで飛ばし、そこから打点を右にして、左に曲がっていくショットでリングを狙うのが基本。パワーのあるキャラならば、1打めを120ヤード程度しか飛ばさないことで2打めを直線的に打つこともできる。その場合は、1打めをラフに入れないよう注意。

2-6 あっちこっちアーチ

PAR5 520y リング：3

低いボールでアーチをくぐらせよう

アーチ状の3つのリングが左右に散らばっているロングホール。4オン1パットのパー狙いでいこう。1打めを飛ばしすぎるとリングを飛び越してしまうので注意。メイプルの場合は1W（245y）を90%の力でショットし、なおかつ打点を上にするといいだろう。2打めを池に入れないように気をつけること。

ここがポイント！ 弾道の高さは打点によって変わり、飛距離にも影響する！

リングを通したうえで、パー以内でカップインさせないとクリアしたことにはならない「リングショット」モード。それだけに、マイキャラの弾道を把握しておく必要がある。キャラ固有の弾道と、打点による弾道の変化を理解しておこう。

⬅ショットがどんな弾道を描いて飛んでいくのか、理解しておこう。

キャラの球筋による弾道の違い

マニュアルのキャラ紹介ページに記載されているように、弾道にはドロー、ストレート、フェードの3種類がある。同時に高低についても高め、ふつう、低めという3種類が存在している。高低による弾道の違いは下の図のとおり。弾道が高いとキャリー（地面に落下するまでの距離）が長く、ラン（バウンドしてから止まるまでの距離）が短くなる。この関係を覚えておくと役に立つぞ。

高い
ふつう
低い

ショットの打点による弾道の違い

打点を変えれば弾道も変わる。下の図は無風状態での打点と弾道の関係。打点を下にすると弾道が高くなり、そのぶんだけ飛距離が短くなる。打点を上にすると弾道が低くなり、キャリーが短くなる（逆にランは増えるが飛距離自体は短くなる）。なお、弾道が高いほど風の影響を受けやすくなる。強い追い風が吹いているときに高いボールを打つと、ふつうよりも飛距離が伸びるのだ。

知って得する『マリゴル』情報 グリーンまわりからのショット②●SWは「高くてピタリと止まるボールを打つ」のに適している。打点を下にすればさらに高く、さらに止まりやすいボールが打てる。ピンを直接狙いたいときは、SW（可能ならアプローチモードに切り替える）を使うといい。

コース Course3

バンカーやOBエリアが待ち受けているため、ちょっとのミスが命取りとなる。気を抜かないことが大切だ

3-1 ありじごくバンカー

PAR5 | 535y | リング：1

わざとバンカーに入れるのがコツだ

リングはひとつしかないが、バンカーの中にセットされているのでやっかいだ。ここは考え方を変えて、2打めをわざとリング直前のバンカーに落としてみよう。3打めをフェアウェイまで出せればそれでいいし、仮に再びバンカーに入れてしまっても、4打めでグリーンにのせればクリアは可能だからだ。

3-2 サボテンの すきま

PAR5 | 520y | リング：1

サボテンを意識しすぎないほうがいい

途中のルートはどうでもいいので、とにかく2打めをフェアウェイの先端まで運ぼう。そこからリングを通しつつ、グリーン方向に曲がっていくフックショット（打点は右）を打つのだ。うまく曲げる自信がなければ、3打めは岩場（ウエストエリア）内に止まるようなショットを打とう。4打めにかけるのだ。

3-3 ピラミッドの せなか

PAR4 | 370y | リング：1

OBエリアの上を通る必要があるぞ

1打めが短すぎるとリングに通すのが難しくなるし、長すぎるとグリーン近くまでショットを曲げるのが困難になる（ピラミッドのある場所はOBエリアなので、リング通過後にグリーンまで運ぶ必要があるのだ）。1打めは、200ヤード前後を目安にするといい。もちろん、フェアウェイの左側を狙うこと。

3-4 ターゲットの どまんなか

PAR3 | 170y | リング：3

3つあるリングの中心点を狙うのだ

実質的に2オン1パットでしかクリアすることができない、難易度の高いショートホール。1打めはリングに向かってボールを落とすように打つことになる。高低差が20ヤード以上あるので、飛距離が140ヤード程度のクラブを使うとちょうどいいだろう。2打めは打ち上げになるので、かなり強めに打つこと。

3-5 いわにむかって うて！

PAR4 | 400y | リング：1

岩にバウンドさせての2オンを狙え

岩山の前にリングがセットされている。1打めは確実に中央のフェアウェイにのせること。2打めはリングに通すため、距離感を合わせて打てばいい。腕に自信がある人は2打めに1Wを使い、打点を上にしたショットでリングを狙ってみよう。80%近いパワーで打てば、ボールが跳ね返ってくるはずだ。

3-6 すなやまの てっぺん

PAR5 | 570y | リング：1

リングを通したあとのショットが大変

1打めを左の小島にのせることができれば、リングが狙いやすく、3打めもフェアウェイから打てる確率が高くなる。それができない場合は、右のフェアウェイからリングを狙うことになる。3打めをバンカーから打つことを覚悟しておこう（岩場まで飛ばせるならば、岩場まで打ち込んだほうが3打めが楽になる）。

ボールが左右に曲がる理由を知っておこう！

ボールが曲がる原因は全部で5つある（地面や木に当たって曲がるのは除く）。その条件と曲がる方向を右にまとめておいたので、しっかりと覚えておこう。もちろん、いくつかの要素が同時に影響することもある。何度もプレイして、感覚をつかもう。

←飛んでいく方向は白い線で表示されるが曲がる度合はわからない。

球筋

各キャラごとに設定されている。右から左に戻ってくるドローと、その逆のフェードがある（ストレートは曲がらない）。

風

左右方向から風が吹いているとボールが押し戻され、曲がってしまう。弾道が高いほど、また風速が強いほど影響を受ける。

ライ

ボールのある場所が左右に傾斜しているとまっすぐ飛ばない。下がっているほうに曲がり、傾斜がきついほど曲がりやすい。

ミートエリア

赤いゲージの真ん中で止めればまっすぐ飛ぶが、ずれると曲がってしまう。左にずれると右へ、右にずれると左へ曲がる。

打点

ショット時に打点を動かすと、中央からの距離に比例してボールが曲がる。左を打てば右へ、右を打てば左へ曲がる。

知って得する『マリゴル』情報

「リングショット」モードをやり込むと、こんなところで役に立つ！●ボールの弾道をイメージできるようになると、ピンチになっても動じなくなる。ボールを曲げて岩山を避けたり、低い弾道で木の下を通したりという攻略法が自然と頭に浮かぶようになるからだ。

コース Course4

いやらしい場所にリングがセットされているため、トリッキーなホールがさらに攻めづらくなっているのだ

4-1 ドーナツの あな

PAR3 190y リング：1

1打めでリングに通さないときびしい

1打めをリングの上から通すことになり、2オン1パットでしかクリアできない難しいショートホール。1打めはリングを通すことだけを考えて打てばいい。2打めをどこまでピンに寄せられるかがクリアのカギ。バンカーショットはヒットパワー率の幅が大きいので、自分のカンを信じて打とう。

4-2 いわかべ スレスレ

PAR4 382y リング：2

岩壁を怖がらずに攻める姿勢が大切

ふたつのリングはどちらも岩壁に埋まっている。「岩壁に当ててもいい」というつもりで狙っていこう。1打めはリングの右端を狙い、打点を左にして右に曲げよう。2打めはその逆で、狙いはリングの左端、打点は右だ。もし2オンできなくても、2打めの時点でリングさえクリアしていれば問題ないはず。

4-3 バンカーへ ダンク！

PAR4 420y リング：1

非力なキャラは3オン1パット狙い

1打めでリングを通せそうなパワーのあるキャラは、無理をしてでも狙ってみよう（いい風が吹くまで、何度でもコースを選び直そう）。それができないキャラは、2打めに低い弾道（打点は上）のショットでリングを狙おう。ふつうに打つと、バンカーに入る確率が高いからだ。あとはふつうに攻めればいい。

4-4 たにそこへ おっことせ！

PAR3 140y リング：3

上から下へとボールを急降下させろ

縦に3つ重なっているリングをすべて通すには、上から下へ直線的に落ちていくショットを打つ必要がある。うまくいかない人は、高い弾道のショット（打点は下）で狙ってみるのもいい。2打めは少し難しい。バンカーからならパワーの調整に、ラフからなら方向の調整に、それぞれ悩まされることになる。

4-5 やまはだの 3アーチ

PAR4 389y リング：3

2打めでリングを狙うようにしよう

山の斜面に3つのリングがアーチ状に並んでいる。1打めは低い弾道（打点は上）の1Wで打ちたくなるが、手前のフェアウェイに刻むのが正解。2打めで一気に3つのリングをクリアしていこう。ただし、非力なキャラを使っているときは、1打めで最初のリングを通してラフに入れてしまうのもいい。

4-6 たいが ジグザグ

PAR5 544y リング：3

2打めを正確に打てるかがポイント

1打めは200ヤードほど飛ばすつもりで打てば問題ない（弾道の高いキャラは打点を高くしないと飛び越す危険があるので注意）。2打めは、ふたつめのリングを通し、左の島のフェアウェイにのせることが求められる難しいショットになる。3打めは打ち上げとなる川越えショットなので、大きめに打とう。

ここがポイント！ 「リングショット」モードならではの攻略を覚えておこう！

「トーナメント」や「ストローク」といったモードでは、より少ない打数でプレイすることを目標にしている。しかし「リングショット」はリングを通し、パーかパーよりも少ない打数でカップインすればクリアとなるので、攻略法も異なってくるのだ。

⬅バーディでもパーでも「コンプリート」という表示は変わらない。

弾道をイメージしよう！

リングを通すためには方向と飛距離にだけ注意するのではなく、ボールがどんな弾道で飛ぶのかを知っておかないといけない。打ったボールの弾道を想像しながらプレイしよう。

次のショットも考えよう！

池やOBエリアに入れてしまってはクリアがきびしくなる。次のショットで難易度の高い打ち方を強いられるような場合も、それは同じだ。いつも1打先のことを考えるクセをつけよう。

ラフに入れても大丈夫！

グリーン近くのラフやバンカーを恐れてはだめ。池やOBエリアに入れることを考えれば1打分の得になるからだ。強いボールもピタリと止めてくれる便利な場所を有効に活用しよう。

知って得する「マリゴル」情報

画面からはこんなことまで読み取れる●1打めのショットパワーを決定した時点で、画面右に「1」という表示が出る。こうなるとそのショットをキャンセルすることはできない。ショットパワーを決定する前なら、Bボタンでいつでもキャンセルできるんだけどね。

難易度の高い2コースにはこう挑もう！

コース攻略 PART 2

前回紹介できなかった2コースを徹底攻略！　ピーチやヨッシーといったパワーのないキャラではつらいホールが多いので、P.40に掲載した3キャラをゲットしてから挑戦するといい。オススメキャラはメイプル。弾道がピーチに似ていて、パワーもあるからだ。

1　1打めで200ヤード以上飛ばすとOBの危険が…
PAR4　373y

1打めの落とし場所付近がとても狭くなっている。ここは飛距離を犠牲にしてでも、確実にフェアウェイにのせることを考えよう。2打めはやや打ち上げになるので、クラブ選択にも気をつけること。

2　風が強いと、2打めの難易度が一気にアップする
PAR4　400y

OBエリアが大半を占めているため、難しいと思ってしまいがち。でも、フェアウェイ自体は広いので落ち着いて打てば大丈夫。ただ、バンカーには注意すること。2打めはOBエリアを横切る形になる。自信のない人はグリーン左のフェアウェイを狙おう。

3　テクニックに自信のある人は2オン狙いでいこう
PAR5　534y

右の広いフェアウェイ→左の広いフェアウェイと順番に進めていくのが基本。ただし、腕に自信のある人は、中央の狭いフェアウェイを狙ってみるのもおもしろい。横風が強くなければ、1打めをバンカー左奥にあるフェアウェイにのせることも、そう難しくはないからだ。メイプルのようにパワーのあるキャラならば、2オンすら可能だ。その場合はOBエリアを横切ることになるので、自信がなければ3オン狙いに切り替えよう。

4　距離感を合わせることが大切なショートホール
PAR3　199y

川とバンカーがグリーンを取り囲んでいるショートホール。10ヤードほどの打ち下ろしとなるうえ、グリーンに傾斜がついているため、1打めが難しい。「グリーンの右にあるラフに入れてもいい」というつもりで打とう。絶対に川にだけは入れないこと！

5　Vの字状のフェアウェイに注意して打つように
PAR4　335y

何も考えずに1打めを打つと、OBになる可能性がある。風向きやショット方向はきちんとチェックしておこう。OBエリアまで届かないクラブで1打めを打ってもいいだろう。せっかく刻んでも、2打めをOBにしては意味がないので注意。

6　ティーショットを正確に打てば問題ないはず
PAR4　411y

1打めは広いフェアウェイに落とせばいい。非力なキャラは木に当たってOBになる可能性があるので、右側を狙おう。パワーのあるキャラは1打めでグリーンのある島にのせることもできる。ただ、1オンは不可能なので狙うメリットはあまりない。

7　最初から最後まで気を抜けない難ホール！
PAR5　546y

距離の長いロングホールだけに、OBエリアに入れるとダブルボギー以上を覚悟しなくてはならない。1打めをバンカーに入れるだけでもパーを取るのが難しくなるので、3オンを前提にした堅実なプレイを心がけよう。2打めで注意すべき点は、強い傾斜。1打めをミスしたときは特に、フェアウェイの右側を狙うようにしよう。3打めで気をつける必要があるのは、巨大バンカーの先にある3本の木だ。高い弾道のボールで越えてしまおう。

8　簡単に見えるがバーディを取るのは難しいホール
PAR3　136y

谷越えとはいえ、一見するとなんでもないただのショートホール。ただ、グリーンが小山のように盛り上がっている関係で、ピンの近くにピタリと止めるのが意外と難しい。奥にはずすぶんにはOBになりにくいので、1打めは少し強めに打とう。

知って得する『マリゴル』情報　グリーンまわりからのショット③●5 Iあたりを使えば「グリーン上の狙った場所にダイレクトでバウンドさせ、そのままカップ方向に転がるようにする」というピンポイントで攻めるショットも狙える。最初から狙ってチップインさせることも決して不可能ではないのだ。

9 へビのように曲がりくねったフェアウェイに注意

PAR4 402y

１打めはバンカーに気をつけつつ、できるだけ飛ばすようにしよう。グリーンが高い位置にあるので、バンカーを越えておくと２打めが楽になるからだ。ピーチのように非力なキャラは、無理に２オンを狙わないほうがいい場合もある。OBだけは避けよう。

10 きちんとフェアウェイをキープできれば問題なし

PAR5 562y

力のあるキャラが風に恵まれれば、１打めで谷を越えることもできる（フェアウェイに止まっていれば、そこから２オンも狙える）。だが、たいていは谷の前で止めることになるはず。手前すぎると傾斜につかまって距離が伸びなくなるが、仮に傾斜の途中で止まっても２打めはふつうに打てるので、３打めが打ちやすい場所を狙ってショットしよう。グリーンの手前は傾斜がついているうえにバンカーまであるので、少し強めに打つといい。

11 デコボコなフェアウェイからの２打めに注意

PAR4 357y

１打めの落とし場所がデコボコと波打っているのは気になるが、バンカーにさえ入れなければ２オンは狙えるはず。グリーン手前のOBエリアに気をつけつつ打とう。非力なキャラを使っていて、２打めが岩山をかすめそうなときは十分に注意すること。

12 風さえ弱ければそんなに問題はないホールだが…

PAR3 152y

「！」の形をしたショートホール。グリーンが小山のように盛り上がっているので、ピタリと止めないとグリーンからこぼれ落ちてしまうことがある。右手前と左奥にあるバンカーに入れると、ボギーになる可能性まで出てくるので気をつけよう。

13 正面のフェアウェイまで飛ばせば楽になるが…

PAR4 396y

大きな「S」の字状のホール。１打めは、非力なキャラなら右の広いフェアウェイ、力のあるキャラなら正面の狭いフェアウェイに打つといい。右のフェアウェイからの２打めは、グリーン手前の木に注意しよう。木を避け、グリーンの左手前を狙ったほうがいいかも。グリーン自体はそう難しくない。

14 無理を承知でまっすぐいくか安全に右からいくか

PAR4 391y

１打めの目標は、右に200ヤードほどいった場所にあるフェアウェイ。グリーンまで200ヤード以上残ってしまうが、無理に正面を狙って失敗するよりはこちらのほうがいい。グリーンが低い位置にあるので飛距離的にも問題はないはず。ここからならまっすぐ打つだけですむので、精神的にも楽だろう。

15 １打めをきちんと打てばバーディだって狙える

PAR3 170y

谷越えとなるショートホール。飛距離が足りないと谷底へ落ちてOBになってしまうので、少し強めに打とう。グリーンには軽い傾斜がついているが、その大半は谷とは逆方向に下っているので、グリーンに届きさえすれば大きなトラブルにはならないはず。自信を持ってティーショットを打とう。

16 タマゴ状の５つの小島が印象的なミドルホール

PAR4 407y

ティーグラウンドとグリーンの小島の間に、縦に切ったゆでタマゴのような形の小島が５つある。黄身の部分が山になっているので、１打めを白身の部分に止めることが大切だ。２打めは、グリーンの手前と奥にあるバンカーに注意しよう。

17 １打めは何も考えずに思い切り打ってOK

PAR5 484y

距離の短いロングホール。ただ、見ために反して、簡単には２オンすることができない。まっすぐ打つとOBエリアに立っている柱が２打めのじゃまになるし、右に打つとグリーンまでの距離が長くなってしまうからだ。グリーンの位置もかなり高いところにあるので、向かい風が吹いているときは特に注意が必要だ。とはいえ、２オンを狙うかどうかの判断は、２打めの時点で決めればいいこと。１打めはフェアウェイを確実にキープすることだけを考えて打てばいいだろう。

18 谷を怖がらずに打てばパーディを取ることも可能

PAR4 380y

大きな谷を越えていくホール。１打めは右のフェアウェイを狙うのが基本。左のフェアウェイにはバンカーや傾斜があり、さらに２打めが谷越えになる（ラフに入れると難しくなる）からだ。グリーン近くの地形は複雑だが、バンカーにさえ入れなければ問題ないはず。最終ホールだけにバーディを狙おう。

知って得する『マリゴル』情報 COM戦はあきらめないことが大切●「キャラゲット」モードでは、序盤にいきなり３打くらいの差をつけられることも多い。でも、そこであきらめてはいけない。COMがミスすることも多いからだ。「トーナメント」モードも、終盤になってスコアが悪くなることが多いぞ。

見ているだけで楽しいホールがいっぱい マリオスター

1 1オンを狙えない非力なキャラは苦労するだろう

PAR4 338y

ヨッシーをモチーフにしたホール。緑色のフェアウェイ、白色のバンカー、茶色の岩場が複雑にからみあっているので、ボールの落とし場所には注意すること。ピンまでは、直線距離で265ヤードくらいしかないので、キャラによっては1オンも狙える。パワーショットを使ってでも狙ってみよう。

2 深いラフに囲まれたやっかいなホール

PAR4 414y

大小さまざまなテレサが描かれているホール。そのうちの4つは山で、残りの4つはバンカーになっている。テレサ以外の場所は深いラフになっているので、うまくフェアウェイを渡っていこう。

3 深いラフが敷きつめられた美しくも難しいホール

PAR5 510y

ハナチャンをモチーフにしたロングホール。1打めは、フェアウェイが広いハナチャンのお尻の部分に落としたい。体を狙ってもいいが、バンカーや関節部分のラフに入れてしまうと、そのあとのショットがかなり難しくなってしまう（関節部分に入れたときは無理をしないで、フェアウェイに出すことを考えよう）。2オンできそうなときは、思い切って狙ってみよう。ただし、グリーンに届かないと深いラフに入ってしまうので覚悟すること。刻むときは岩場（足の部分）を狙うのもいい。

4 パーが取れれば十分という難易度の高いホールだ

PAR3 194y

池の中にプクプクの姿が描かれているショートホール。グリーンが小さく、なおかつバンカーに囲まれているのでパーを目標にプレイしよう。バンカーに入ってしまったら、少しでもグリーンに近い場所までボールを運ぶように心がけよう。1打めは少し大きめに打つといい（高低差には注意）。

5 1打めを狙いどおりに打てればバーディも狙える

PAR4 410y

3つのドッスンが並んでいるミドルホール。顔の部分がバンカーになっているので、ここに入れないように注意しよう。1打めを、目やドッスンの周囲にある、小さなフェアウェイにのせられるかどうかがポイントになってくるだろう。狙いどころは真ん中のドッスンの額の位置。ここがホール内でもっとも広いフェアウェイで、傾斜もあまりきつくないからだ。ラフに入れると2オンさせるのが難しくなるので、確実にここにのせよう。

6 ジュゲムのコウラをめがけてショットしよう!

PAR3 149y

20ヤード以上もの打ち下ろしで、グリーンのすぐ奥が海になっているショートホール。グリーン自体も海に向かって傾斜しているので、距離を合わせるのが難しい。直接ピンを狙うよりも、グリーンの手前にあるフェアウェイやラフに落とすくらいのつもりで打ったほうが、いい結果が出やすいだろう。グリーンにのっても油断は禁物。うまく傾斜を読まないと、グリーンからこぼれ落ちてしまうぞ。

7 ヘイホーを狙うルートとラフを通るルートがある

PAR5 500y

ヘイホーの姿が描かれているロングホール。基本的に1打めは真ん中のヘイホーに向かって打つことになるが、キャラや風向きによって目標を変えよう（パワーがあれば左右の目を、そうでなければ右手を狙うといい）。追い風が吹いているなら、上にいるヘイホーの体を狙うのもいい。打ち下ろしになるので、かなりの距離がかせげるはずだ。ただし、ヘイホーの足は深いラフになっているので、ここには入れないように。ラフに入れる前提で、グリーンへの最短距離を直線的に狙うのも悪くない。

8 1打めをラフに入れなければ、そう難しくはない

PAR4 346y

非力なキャラは、1打めでパックンフラワーの茎の部分を狙うことになる。風に注意しつつ、中央にのせよう。その先まで飛ばせるキャラは、思い切り打ってOK。岩場に止まっても問題ないからだ。

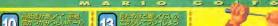
9 クッパの口に打ち込まないように注意すること!

PAR4 416y

クッパをモチーフにしたミドルホール。おなかの部分にフェアウェイとバンカーが交互に並んでいるので、うまくフェアウェイに止めよう。バンカーに入ってしまったときは、2打めで口の部分（OBエリア）に入れないように注意すること。わざと弱めに打ち、フェアウェイで止めるようにしてもいいだろう。グリーンは傾斜がきついので慎重に。

知って得する『マリゴル』情報

キャリー＋ラン＝飛距離●各クラブに表示されている飛距離とは、空を飛んでいるときのキャリーと地面にバウンドして転がっていくときのランを足したもの。だから、目標地点の手前にバンカーなどがあるときは、少し大きめのクラブを使わないとダメなのだ。

10 高低差が激しくて、距離感がつかみづらいホール
PAR4 400y

ノコノコがモデルになっている、打ち下ろしのミドルホール。ティーグラウンドが50ヤード以上も高い場所にあるので、キャラによってはグリーン近くまで一気に飛ばすこともできる。ただし、顔の部分が岩場になっている関係で、運が悪いとラフまで跳ね飛ばされてしまうこともある。堅実にいくならば、1打めをコウラに落とすといいだろう。

11 フェアウェイが広いので積極的に攻められるぞ
PAR5 515y

砲台と砲弾（キラー）がモチーフになっているロングホール。バンカーになっているキラーは無視して、砲台だけを狙って打とう。砲台部分は広いし、傾斜もあまりきつくないので、多少ショットがブレてしまっても問題ない。ただし、砲台の輪郭部分がラフになっている関係で、運が悪いとラフにつかまってしまう。これぱかりはしょうがないので、そうなったらあきらめて3オン狙いに切り替えよう。フェアウェイにのせることができたら2オンのチャンス。積極的に狙っていきたい。

12 バンカーに入れるとパーを取るのも難しくなる
PAR3 172y

キノピオの姿が描かれているショートホール。グリーン手前のバンカーがとても大きいので、ふだんよりもひとつ番号の小さいクラブを使おう。グリーンは狭いが、傾斜はあまりないので難易度は低い。

13 見ためほど難しくないので安心してプレイしよう
PAR4 400y

クリボーが描かれているミドルホール。体や足がフェアウェイになっているので、1打めはそこを狙おう。ただし、岩場まで飛んでしまっても問題はないので、無理に刻まなくてもいいだろう。グリーンが狭いので、2打めがちょっぴり難しいかも。

14 ミスがバンカーに直結する、いやらしいホールだ
PAR4 380y

クサリにつながれたワンワンをモチーフにしたホール。クサリの部分が小さな山になっているので、少しでも狙いからはずれるとバンカーだ。1打めの狙いどころは、ティーグラウンドから約200ヤード付近にあるクサリ部分。傾斜がゆるやかなので、飛距離を犠牲にしてでもここを狙おう。

15 バンカーに入れるとパーを取るのも難しくなるぞ
PAR4 419y

バンカーの海の中で、子連れゲッソーが泳いでいる姿を描いたホール。届くようなら1打めで親ゲッソーを狙ってもいいが、右側の子どもゲッソーに止めるのが基本。ここは小山のように傾斜がついているので、ラフまでいかないように注意しよう。グリーンが狭いので、2打めがバンカーに入ることも多いはず。落ち着いてグリーンにのせよう。

16 ピーチ姫はとても美しいが、難易度もとても高い
PAR3 195y

ピーチ姫の姿をモチーフにした美しいショートホール。ただし、高低差はあるし、手前の岩場に落とすとどこに跳ねるかわからないし、グリーンもとても狭く難易度はかなり高い。2打めでどこまでピンに寄せられるかがポイントになるだろう。

17 茶色いボムへいをどうやり過ごすかが問題になる
PAR5 520y

5つのボムへいから成り立っているホール。右のボムへい→左のボムへい→グリーンという順番で回るのが基本だが、強い追い風ならばいきなり左のボムへいを狙うこともできる。その一方で、距離的に届くからといって、右のボムへいから直接グリーンを狙うのはかなり危険。途中にある茶色のボムへい（岩場となっている）に当たり、そのまま海に落ちてしまう可能性が高いからだ。2オンを狙う場合は茶色いボムへいの上ではなく、横から曲げて狙うようにしよう。グリーンは傾斜がきついので、ちょっと難しい。ここはパーでも十分だ。

18 2打めが少し難しい、マリオスターの最終ホール
PAR4 395y

マリオとルイージの顔が描かれている最終ホール。1打めはルイージの帽子を目標にしよう。ただし、「L」マークがついている場所にはバンカーがあることを忘れずに。また、帽子の周囲には傾斜がついているので、飛ばしすぎると深いラフまでいってしまう点にも注意すること。2打めを狭いグリーンにのせるためにも、確実にフェアウェイにのせよう。グリーンも難しいので、パットは慎重に。

知って得する「マリゴル」情報
キャラ選択画面の秘密●Rトリガーを押したまま決定すると、キャラをCOMに操作させることができる（1Pモードは不可）。対戦プレイ中に、「ちょっとオトイレ〜」なんていうときに使うといいかも。ただしスコアが悪くなっても知らないぞ。

実況J.LEAGUE 1999 パーフェクトストライカー2

実技テクニック

N64	実況Jリーグ1999　パーフェクトストライカー2	7月29日発売
	●コナミ●SPG●128M　B　C　振	¥7,800

効果的な新テクニックの使用法を徹底的に検証

前作からの変更点をふまえて 必勝 実技テクニックを解説

ビギナーも前作のユーザーも必見のテクニックをさまざまな視点から解説

プレイ検証編 前作よりもクレバーなプレイが必要!!

『実況ワールドサッカー'98』からリニューアルした本作。いままで以上に考えたプレイが要求されるのだ！

前作から選手の動きや思考ルーチンなどが改良され、駆け引きやゲームメイクがより楽しめるようになった。ボールスピードも全体的に遅くなり、選手の反応がよくなっているので、キツメのサイドチェンジやスペースへのロングパスなどもつながりやすいぞ。前作よりキープしやすく、考えたパスを出すのが秘けつなのだ。

➡サイドでの1対1は、駆け引きがより重要になったぞ。

検証1 ボールスピードが落ちてゲームメイクしやすい!!

前作にくらべ、ボールのスピードがわざと落としてあるので、ロングボールや浮き球がキープしやすい。CO[illegible]ったので、けっこうキツメに出したスペースへのパスにも追いついてくれるようになったぞ。

反面、守備選手の思考能力も高くなり、うかつにロングパスやスルーパスを出していると、パスカットされて反撃をくらっ[illegible]ープ能力は上がっているので、ボールをキープしつつトップの選手の動きやオーバーラップす[illegible]。フリーになっているのを確[illegible]えぐるパスを心がけよう！

キープ力がアップ

⬆後ろからのチャージには、めっぽう強い。ほとんど取られないぞ。

ゲームモードも充実!!

[illegible]台かJリーグになって、リーグ戦が「J1」と「J2」の2種類で遊べるようになった。「J2」では、優勝すると使用チームを「J1」に昇格させることができ、「J1」で優勝すると[illegible]ほか7つの国の代表チームを使えるようになるのだ。

今回[illegible]って登録することも可能だ。

また、「プレシーズンマッチ」も[illegible]むことができるぞ。

⬅ブラジル、フランス、オランダ

©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1996 JFA

トルシエの伝言 ストップ！　ストップ！　ちゃんとウェーブの動きをしなさい！　そんな攻撃の練習に最適なのが「シナリオ」だ。今回は、Jリーグの名場面を集めてみた。得点差4対0から勝てという無理難題なシナリオもあるが、ウェーブを忘れずチャレンジね。

&サクセス How to Win 2本立て攻略!!

待ちに待った発売ももう目の前!! 『パースト』情報に飢えている皆に、実戦で使えるテクニックから、サクセスモードで最強選手育成のコツまで、特上の情報を大盤振る舞い!! さらに、サクセスで育成した選手のみを登録したオリジナルクラブで競う「電撃パーストカップ」も開催するぞ!!

検証2 操作しない選手が賢い!!

実際にプレイしてみると、操作していない選手が前作以上に賢くなっているのがわかるはず。[illegible] んでのディフェンスなど、かなり気持ちいい感じで動いてくれる。ボールへの反応がいいので、Cボタンパスでポ [illegible]

↑中盤の選手がヘッドで競り合う場合は、[illegible]

検証3 ルーズボールになりやすい!!

ドリブルしている選手にスライディングしても、ボールが足にくっつかずに弾い [illegible] 選手がボールをキープできなくて、守備側がボールを取れずにルーズボールになることが増えているぞ。

[illegible] 手操作を心掛けよう！

↑とにかくディフェンス時にボールが取りにくくなっているのだ。

検証4 GKの能力は大幅ダウン!

[illegible] ュートが入りやすくなっている。とくにサイドからのセンタリングをシュー [illegible] 、もしくは弾いてしまう。そのかわ [illegible]

↑コースを狙ったシュートは、かなりの [illegible]

検証5 選手のキックが不正確に…

[illegible] 飛ばなくなったり、確率によってシュートをふかしたりするので、[illegible]

↑キーパーと [illegible]

検証6 J1とJ2の選手の動きが違う!!

[illegible] の動きもかなり違うぞ。

たとえばパスカットに行くタイミングやオーバーラップする選手 [illegible] チームとJ2のチームでは全 [illegible] う。もちろん作戦に対しての選手 [illegible] ドチェンジやロングパスに対しても、J1のチームなら取ってもらえるパスも、J2のチームだと追いつけないことも多い。

[illegible] いのだ。まずは、J1の強豪チーム(アントラーズ、ジュビロなど) [illegible] たらJ2のチームで遊んでみよう。

J1のチーム

↑サイドバックの上がりも、タイミングがよいのでチャンスになりやすい。各選手のポジショニングもバランスがいいのだ。

J2のチーム

↑ポジションが重なりやすく、選手の動きが少ない。「中盤でキープして上がってきた選手を使う」パターンも難しいぞ。

トルシエの伝言 フラット3でずる賢く守れ！ 今回のゲームでは、私が提唱している3−5−2が主流だ。ただ、3人のDFで守るとサイドが空いてしまう。ウイングバックが上がったあとをボランチでカバーするなど、きちっとポジションを考えて選手を動かさないと失点するゾ！

攻撃テクニック編 状況に応じて新ワザを使いこなせ!!

今回の攻撃のキーワードはずばり"サイド攻撃"。新ワザもサイドで使えるものが多いので活用しようぜ！

前作と比較して、攻撃テクニックでもっとも変わったのは、中央突破がかなり難しくなったこと。とくに中央にスルーパスを出して、そのパスを得点に結びつけるのは至難のワザだ。そのぶん、サイドの選手がセンタリングを上げた場合のシュート成功率が上がっているぞ。

基本的には中盤でのボールキープやサイドチェンジからサイドを突破して、そのままセンタリングを上げるのが一番確実な得点パターン。

中央から攻める場合は、浮きワンツーからの突破やカウンター気味にスルーパスを狙おう。ただし、全体的に能力が下がったGKだが、中央からの1対1に対する反応と飛び出しは、前作よりもよくなっている。ただ、逆に不用意に飛び出すこともあるので、その場合は先読みループや「引きつけて味方にパスしてシュート」を使おう。

テクニック1 浮きワンツーは密集地帯でも使える!!

従来のワンツーを強化した形の浮きワンツー。普通のワンツーがコ

らパスコースが消されにくいのだ。今回は、選手の当たり判定が大きくなっているので、ほかの選手が近くにいると当たってしまうこともある。

ボールスピードが遅いので、どの方向にリターン

可能だ。とくにサイドバックやウイングバックの選手がオーバーラップをかけるときに使えるぞ。

手がトップの選手に当てて走り込むようにしよう。

➡サイド突破で使う場合、リターンの軌道が、

テクニック2 センタリングは距離で使い分けろ

サイド突破からセンタリ

ンタリングとCボタンセンタリングの2種類をゴールから

ィエリアに入るのを確認してからB＋Zで速いボールを入れよう。そのときにボールがGKから逃げるようなカーブ

Cボタンセンタリングを使う場合は、ペナルティエリア

にいるのを確認してからセンタリングを上げよう。

⬆B＋Zのシュートセンタリングは、このあたりから上げるのがベスト。

テクニック3 局面の打開はミドルパス!!

チンが強化され、

より適切になった。特に逆サイ

サイドチェンジ、ミドルパスは、基本的にボールの威力を落

た場合、ポストプレーはCボタンパスでヘディングしよう。そ

COMは、常にパスカットを狙

⬆サイドチェンジは、センターライン周辺で行なう。後ろから上がるフリーの選手がいるぞ。

カットされてしまう

テクニック4 サイドで1対1になったら●▼（ダッシュ）＋Z（ボールの蹴り出し）で突破！

『パースト2』は、今までよりサイド

この攻防を重視したゲームバランスになっている。新たに追加されたワザは、

基本的には、1対1から相手ディフェンスを抜くためのワザ。だが、中央

使うのは難しい。サイドから中に切れ込む場合も、いったんボールを離す「チョン出しドリブル」は、カットされる可能性が高いぞ。

やはりサイドで並走している相手DFを、フェイントを入れて一気に抜く

で、抜いてフリーになったら、すぐセ

➡チョン出しドリブルはサイド付近に

⬆相手選手と重なるぐらい接近したら、

トルシエの伝言 キミたちはヒヨコだ！ そんなキミたちは、新作戦「フォーメーションチェンジ」を使って、FWを開いた状態と中央に寄った状態をうまく使い分けなサイ。作戦の「中央突破」と「サイド突破」と違い、固定されているのでパスが出しやすいはずダッ。

テクニック5 スルーパスはうかつに使うな!!

相手DFのバ[illegible]がいいので、中央へのスルーパスは、得意技で「スルーパス」を[illegible]ぞ。スルーパスを使う場合は、FWがサイドに流れた場合やオーバーラップした選手など、サ[illegible]

●今回のDFは、とにかく中央の守備が堅いのだ！

テクニック6 スペースがあればスルーして走れ!

今回は、COMがマンマーク気味にディフェンスしているのに、[illegible]ることが多い。当然、そのウラには大きなスペースがあるぞ。

タテに入ってきたボールをトラップせずにスルーして、その[illegible]。

テクニック7 レーダーを見ながらパス!!

前作までより、パスを使う局面が増えているので、レーダーの重要性も上がっているぞ。

スルーパスの改良で、パスを出す相手をサーチできるようになったが、スルーパスを中央で通すの[illegible]ったりサイドに開いたりと、いろ[illegible]

●画面下にあるのが選手レーダーだよ。

➡画[illegible]時も[illegible]るす

誰が走り込むか考えよう!!

[illegible]ている。だれにカーソルが合っているかを考え[illegible]。「パースト2」の選手切り替えのタイミングを早く覚えよう！

ミドルシュートは精度が低い!?

[illegible]ドルシュート。今回は、ペナルティエリア外[illegible]いる。普通のシュートもふかすことが多いので[illegible]

守備テクニック編 COMとの連携プレイで守り切れ!!

守備の連携やマンマークは、シリーズ最高のデキ！　進化したCOMと連携プレイをしよう！

攻撃面で強化されたサイド攻撃に対して、サイドの守備も大幅に改良されている。

ゲーム全体の傾向としては、マンマーク気味に攻撃の選手につくような動きをする。無理な守り方やインターセプトされないかぎりは、サイドに流れる選手にも、しっかり選手がついていくぞ。

マークについた選手にボールが入ってくる時も、すーっと前に出て弾き返してくれるのだ。

テクニック1 COMの動きを考えて守れ!!

サイドバックが上がればボランチがフォローしたり、相手の動きに[illegible]かなり実際のサッカーに近いことをしてくれるぞ。

相手選手に対応してDFライン[illegible]のだ[illegible]て、[illegible]

●カウンターでサイド突[illegible]

➡COMの動きで、数的優位が作れるぞ！

テクニック2 1対1はチャージ系で守れ!!

今までのディフェンスはスライディング中心でボールを奪ってきたが、今回はスライディングだとルーズボー[illegible]が速いので、囲んでチャージでボールを奪おう。ただ、全体的にキープ力が上がっているので、横からか正面からのチャージでボールを奪取すること。1回のチャージで取れないことが多いので、マイボールになったかの見極めも重要だよ。

●チャージの場合、すぐチャージされ返されることもあるので展開は早めに！

GKは信用するな!

とにかくGKがヘボい。特にセンタリングに[illegible]と強いシュートがくると、すぐにボールをこぼすので、とにかくGKにまかせず、DFを操作してディフェンスすることを心掛けよう。

●キャッチすることのほうが少ないかもしれない…。

トルシエの伝言　接触プレーはこうするんだ！　今回は、ファールしてリプレイが流れてもカードが出ないこともある。「次はカードだ!!」という注意だが、出るか出ないかのドキドキ感があって、タフな試合の時やリーグ戦の時はけっこう緊張するゾ。

発売前にこれだけわかっても、いい〜んです!!

「パースト」史上初

サクセスモード HOW TO WIN

コナミのお家芸、サクセスが「パースト」に進出しその秘密にさっそく迫る!

その前にHOW TO PLAY!

サクセスといえば『実況パワフルプロ野球』でおなじみ。このゲームのサクセスも、基本的な流れは右の通りで、同じと思っていい。『パワプロ』体験者はかなりなじみやすいだろう。ただし、[illegible]では選んだポジシ[illegible]ので、違いに注意しよう。

←昇格できた選手は選手登録可能[illegible]選手より強いはず

プレイ感は『パワプロ』と似ているぞ

練習して…

評価を上げて…

試合で活躍し…

昇格!!

『パワプロ』との違いはココ!

ポジションで[illegible]に[illegible]が

昇格には[illegible]力が必要

システム解説 選手能力とコマンドメニューをチェック

ゲームの流れを軽く紹介したところで次は能力値とコマンドと特殊能力の3要素を解説。これで内容はつかんだも同然?

パラメータ

これが選手のポテンシャル

選手のパラメータは、キーパーだけ一部の能力が違うものの、全部で10種類というのは共通だ。カンタンに分類すると、決定力、シュート、カーブが攻撃、スピード、ダッシュ、スタミナが運動量、残りが守備といった感じになる。ポジションに対応する能力を鍛えるのが基本だが、運動量に関してはどのポジションでも高いに越したことはないぞ。

↑まんべんなく育てるより、ポイントをしぼって育成を

選手能力

能力	解説	能力	解説
決定力	シュートの正確さ。これが高いと強いシュートをしたボールがそれにくく、PKも狙いが定めやすい。FWの重要能力だ。	ジャンプ	ジャンプの高さ。高ければ、ゴール前などでの空中戦に強くなる。特にDF陣やGKに要求される能力といえるだろう。
シュート	単純なキック力を表す。高いほどシュートの威力が増すだけでなく、遠くへ蹴る力もアップするぞ。	キープ	これが高いとボールの奪い合いに強くなり、当たりに負けない。FW陣に必要な能力で、個人技を多用する人にとって特に重要。
カーブ	これが高いと、ボールに左右の変化をつけやすい。センタリングやコーナーキックをする選手に特に重要となる。	ディフェンス	キープと対照的な能力で、チャージ系のテクの強さに影響する。当然ながらDF系の選手の最重要能力といえる。
スピード	移動速度。高ければ素早く動けるので、どの選手にもある程度のスピードは必要だ。ドリブル時はスピードが落ちる。	パス	パス、特にスルーパスの正確さに影響する。前線とのつなぎ役である、MFタイプの必要能力だ。
ダッシュ	ダッシュ時の加速度で、高いとスピードの上昇度が高まる。ただし、元のスピードが遅いと効果も小さいので注意。	キーパー	決定力の代わりとなる、GK専用能力。ボールのキャッチ能力に影響し、高ければボールをこぼす確率も下がるのだ。
スタミナ	試合での運動量に影響し、スタミナが切れると能力が落ちてしまう。練習時の体力の減少割合にも影響する。	ゴールキック	シュートの代わりに持つGK専用能力。ゴールキックをするときのボールの飛距離に影響する能力。

サクセス用パラメータ

魂は[illegible]ない!

[illegible]なるといえそう

やる気	体力	魂
練習意欲に影響し、好調なら練習の効果がアップ、不調だと能力が上がらないこともある。試合中の能力にも影響するぞ。気分転換でアップさせよう。	体調を表し、練習すると減っていく。これが低いとケガをしやすくなるので、休養コマンドで回復させよう。練習による体力減はスタミナの数値に大きく影響される。	サッカーへの取り組み方をあらわす能力。練習、試合で勝つと上がる。高いと評価が上がりやすくなるぞ。1度下げてしまうと再び上げるのはかなりツライ。

サクッとサクセス! スタート時の選手登録では、3種類の顔が選べるのだ。多少能力に差があるとのことだが、目立つほどじゃないので気にせずに。ちなみに顔はアニメ調だけど、トップに昇格の際は普通の顔もちゃんと選べるので心配なく。

コマンド

状況に応じて使い分けよう

コマンドは病院、システムも含めて、全8種類。トレーニンンドだが、気分転換、会話も要注目。特に会話はあとで紹介す

トレーニング 育成にはあって当然のコマンド

いうまでもなく能力アップのコマンドだ。練習に応じて能力が上がるけど、逆に下がる能力もある。ポジションで練習内容も変化する。

⬅試合形式練習はFW、MF、DF、GKそれぞれで上昇する能力が違う。

ケガをしたら病院コマンド

ケガをすると病院コマンドが表示される。通院は一定確率で、入院は全治期間が過ぎると治るぞ。

⬅通院ならば練習は可能だが優先で治そう。

■練習メニュー別パラメータ変化

練習名	体	決	シュ	カー	スピ	ダ	スタ	ジ	キー	デ	パ	監	鬼	大	チ
走り込み	↓						⬆	↑				↑	↑		
短距離走	⬇				↑	⬆			↓		↓		↑	↓	
ドリブル	↓				↑				⬆		↓				↓
ヘディング	↓	↑						⬆		↑					
シュート	↓	↑	⬆				↓			↓				↓	↓
ディフェンス	↓	↓	↓							⬆			↓	↑	
プレースキック	↓	↑		⬆			↓						↓	↑	
試合形式	⬇		↑				↑		↑	↑	⬆	↑			↓

練習名	体	キー	GK	カー	スピ	ダ	スタ	ジ	キー	デ	パ	監	鬼	大	チ
アジリティ	↓				↑	⬆			↓		↓		↑	↓	
ハイボール	↓					↓		⬆							
キーパー専用	↓	⬆	↑								↓			↑	
キーパー練習	↓	⬆				⬆		⬆				↑	↑	↑	
プレースキック	↓		↑	⬆								↑	↑	↑	

体力回復 疲れをとるには休むにかぎる!

練習で減った体力を回復させるコマンドがコレ。だいたいゲージ6つ分回復するぞ。デートや会話で体力が回復するケースは少ないのでお世話になる回数は多いはずだ。ランダムでイベントが発生することがあり、内容に応じて体力回復量が減ったり、やる気が下がる。休みすぎると評価が下がることもある。

⬅体力が低いということなし。マメに回復せよ!

気分転換 やる気を上げるならコレだけど…

効率よい練習にはやる気が大切。これを実行すればやる気がアップするが、実際にはイベントでアップさせていくようにしよう。くれぐれも多用は禁物だ。

通常

⬆やる気1段階アップ。イベント発生もある。

季節行事

⬆人を誘ってリゾート。孤独だとやる気ダウン。

会話 会話で理解が深まりイベントも発生

会話をすると、基本的にはその人(チームメイトは共通)の評価が上がる。ときにはイベントが発生することもあるぞ。女の子は自分から会話をしないと彼女になることがほとんどないので、彼女がほしい人は会話しまくるように。なお、くるみ以外の女の子とは、イベントに遭遇しないと知り合えない。

⬅首脳陣と会話し続けるとチームメイトは…。

評価 4人の評価はどうなっている?

監督、コーチふたり、チームメイトの4種類の評価が確認できる。スタメン、昇格の目安をこれで確認するのだ。残念ながら女の子の評価は見られない。

ステータス 能力はこの画面で確認できる

得意技や特徴などの特殊能力、ケガの情報が見られる。ゲーム開始時に特殊能力がついていることもあるので、ゲーム開始直後に確認しておきたい。

特殊能力

能力と同じくらい大切!!

優秀な選手を育成するには、能力値だけで

特殊能力は得意技、特徴、アイテムの3つに

ただし、一部に不利となるものもある。特徴やアイテムはイベントで獲得できるが、得意

能力獲得イベント!!

ムで発生。多くは行動選択があり、失敗でマイナス能力がつくので注意

得意技 華麗なテクの数々

選手の持つテクニックが得意技で、これを持っていると特定の操作で有利になる。サクセスではおもに試合で勝つと入手できる。ちなみにJリーグ選手の得意技も能力画面で確認できるので、使うチーム全員の得意技は把握しておくように。

特徴 選手の性格を反映する

純粋なテクニックというよりも、選手の精神的な部分の能力に影響するのが特徴だ。ただし、特徴のなかにはマイナス的な要素のものもある。イベントで獲得するものが多いので、練習ばかりではなかなか身につかない特殊能力だ。

アイテム もらいものには福…?

特殊イベントや誕生日プレゼントで入手するもので、おもに能力値をアップさせる効果がある。ただし、能力を下げたり、試合で不利になるアイテムをもらってしまうこともあるぞ。アイテムは昇格後もその効果は続く。

特殊能力の一例

得意技	備考
ドリブル	ダッシュ時のドリブルがうまくなる
フェイント	フェイントの切り返しが速くなる
ミドルシュート	ミドルシュートが決まりやすい
ボレーシュート	ボレーシュートの決定力がアップする
ロングスロー	スローイングで投げる距離がアップ
PKキッカー	PKでの決定力がアップ
ハイボール	GK専用。ハイボールへの反応がアップ

特徴	備考
悪天候につよい	悪天候の試合ですべりにくい
回復がはやい(おそい)	試合後の体力回復が早い(遅い)
センスがいい(わるい)	練習で能力が上がりやすい(にくい)
爆発男	得点するたびに能力アップ
お祭り男	大事な試合で能力アップ
Vゴール男	延長戦で能力アップ
スーパーサブ	後半以降に出場すると能力アップ

アイテム	備考
超鋼製レガース	真美のプレゼント。DF能力アップ
実況サッカーワールド11	くるみのプレゼント。効果なし?
世界大サッカービデオ	全20巻。鬼頭コーチからもらえる
爆撃機の模型	ストーカー女がくれる。FW能力アップ
京の肖像画	誕生日プレゼント。効果は???

パラメータ変化の意味

体…体力、決…決定力、シュ…シュート、カ…カーブ、スピ…スピード、ダッ…ダッシュ、スタ…スタミナ、ジャ…ジャンプ、キ…キープ、ディ…ディフェンス、パ…パス、K…キーパー、GK…ゴールキックの略。矢印は↑が上昇、↓が下降、⬆や⬇は変化が大きいことをあらわす。赤いマスはDF以外のポジションのときだけ能力変化が起き、黄色いマスはポジションがDFのとき、青いマスはポジションがMFのとき、緑のマスはポジションがFWのときに能力変化が起きる。

サクセス攻略

トップ昇格までの道のりをナビゲート

練習の組み方や、さまざまなイベント、アクシデントの解決法まで、オールラウンドな攻略課題をピンポイント解決！

これからいろんなサクセスのテクや情報を紹介するけど、どんなときにも右にある3要素は最重要ポイント。これらの原則があるからこそ、テクニックや情報が生きてくるのだ。

1 何はなくとも、まずスタミナ！

練習による体力の減少にはスタミナが大きく影響する。そこで、序盤は走り込みでスタミナアップすることが大切。最低でも60以上にすること！

2 1年めからスタメンを目指せ

大会に出場するとしないとでは、評価と能力の上昇が大きく変わる。ミニゲームの機会すべてに好成績を残して監督評価を上げるのだ！

←監督評価が「まぁまぁ」なら大丈夫。

3 試合はプレイして勝利！

試合は実際にプレイすると結果を見るの2種類が選べるが、実際にプレイしたときの上昇は段違い。得意技は自分でプレイしないと獲得できないぞ。

←ユース大会は最低でも決勝戦に進出するようにがんばろう!!

定期イベントを大切に

『パワプロ』と比べ、『パースト』は定期イベントが多い。これによって体力、やる気が変動するから、スケジュールを確認してムダなく休養、気分転換をしよう。

←チームメイト評価に影響することも。

[illegible]

育成に影響が大きいのは2つ。昇格には監督評価が上から2番めくらい必要。チームメイト評価が下から2番め以下だと試合形式練習ができない。

	監督評価	チームメイト評価
高	…君にはもう…	～くんと一緒に…
	そろそろ上で…	～くんがいないと…
	なかなか…	いい人ですよ…
	まぁまぁだな…	うん、頑張って…
	素質はあると…	なんか頼りない…
	もっと…	やる気がない…
低	…話にならんね	誰ですか？

■定期スケジュール一覧

1年め

月	週	イベント	やる気	体力
4月	1週	自己紹介		
	2週	沢田のチームと練習試合		
	3週	パソコンと宮本くん　佐野先輩登場		
	4週	吉田先輩の練習アドバイス		
5月	1週	武田君からのアドバイス　石井くん登場	↑	
	2週	小桜くるみ登場	-/.	
	3週	鬼頭コーチ魂のアドバイス		
	4週	ミニゲーム		.
6月	1週	トップ監督登場	˙	
	2週	吉田先輩の足のヒミツ		
	3週	吉田先輩のキャプテンマーク		
	4週			
7月	1週			
	2週			
	3週	スタンドでの応援	.	
	4週	日本クラブユース選手権大会予選突破		
8月	1週	Jビレッジ合宿	˙	
	2週	Jビレッジ合宿　ユース大会について会話	˙	
	3週	全日本ユースサッカー選手権大会1回戦		
	4週	全日本ユースサッカー選手権大会決勝戦		
9月	1週	吉田先輩が退団。		
	2週	佐野先輩が新キャプテンに就任		
	3週			
	4週	佐野キャプテンの初練習試合	˙	
10月	1週	石井くんとのミニゲーム	-/.	-/.
	2週			
	3週			
	4週			
11月	1週	神宮寺監督とトップ監督の話		
	2週	文化祭		
	3週	仲間とJリーグ観戦		
	4週			
12月	1週			
	2週	全日本ユースサッカー選手権大会のメンバー発表		
	3週			
	4週	クリスマス	˙	˙
1月	1週	初詣		;
	2週	石井くんが中2までブラジルにいた		
	3週			
	4週	石井くんにバカにされ、仲間に励まされる		.
2月	1週	河原で沢田くんと会う		˙
	2週	バレンタインデー	˙/.	
	3週			
	4週	もうすぐ試験	˙/.	
3月	1週	試験の結果	:/.	
	2週	ホワイトデー	˙/.	
	3週			
	4週	練習に向かう途中で西沢くん登場	-/.	

2年め

月	週	イベント	やる気	体力
4月	1週	新メンバー西沢くん紹介		
	2週			
	3週	石井くんとのミニゲーム（条件あり。P58参照）	-/.	-/.
	4週	ユニフォームかシューズがない		
5月	1週			
	2週			
	3週			
	4週	ミニゲーム		.
6月	1週			
	2週			
	3週	雨で室内練習	↑	
	4週	西沢くん経由で海野明紀子からのプレゼントを貰う	↑	
7月	1週	シューズに画びょう	↑	
	2週			
	3週	日本クラブユース選手権大会のメンバー発表		
	4週			
8月	1週	Jビレッジ合宿	↑	
	2週	Jビレッジ合宿		
	3週			
	4週			
9月	1週	昇格の発表。佐野先輩退団		
	2週	新キャプテン任命	˙/.	
	3週			
	4週			
10月	1週	体育祭の憂鬱		
	2週	体育祭の結果		˙.
	3週	石井くんと西沢くんがケンカ	↑	
	4週			
11月	1週			
	2週	文化祭		
	3週	仲間とJリーグ観戦		
	4週			
12月	1週			
	2週	全日本ユースサッカー選手権大会のメンバー発表		
	3週			
	4週	クリスマス	˙/.	˙/-
1月	1週	初詣		˙
	2週			
	3週			
	4週	実際にプレイ		.
2月	1週			
	2週	バレンタインデー	↑/.	˙/-
	3週			
	4週	試験勉強を仲間とする		
3月	1週	試験の結果		
	2週	ホワイトデー	˙/.	
	3週			
	4週			

3年め

月	週	イベント	やる気	体力
4月	1週	新メンバー田中くん登場	˙	
	2週			
	3週	田中くんの頭はタマゴ		
	4週	石井くんは元ブラジルのコントスに在籍		
5月	1週			
	2週	みんなで日本ユース代表の試合観戦	.	
	3週			
	4週	ミニゲーム		.
6月	1週			
	2週			
	3週	雨で室内練習	↑	
	4週			
7月	1週	みんなで試験勉強	↑/.	
	2週	試験の結果		
	3週	日本クラブユース選手権大会のメンバー発表		
	4週			
8月	1週	Jビレッジ合宿	↑	
	2週	Jビレッジ合宿		
	3週			
	4週			
9月	1週	トップ昇格の発表		
1月	1週	エンディング		

誕生日は必ず2回発生する

表にない定期イベントとして、誕生日がある。[illegible]日を確認できる。

特殊能力の中では、アイテムが意外に獲得しにくい感じ。しかも入手しづらいわりに、たいした効果が感じられないんだよね。ひょっとしたら、特定のアイテムを集めるとスゲェものが手に入ったりして……とも考えてみたんだけど、どうでしょ？

練習は重点的にすること!

昇格するには、必要能力が平均80以上必要となる。単に昇格を目指すなら、必要能力以外は上げる必要なし。狙いをしぼって練習しよう。

➡必要能力は能力名が黄色く表示されるぞ。

必要能力と重視する練習

ポジション	必要能力	重視する練習
ゴールキーパー	K、GK、ダッ、ジャ	ハイボール、GK反応、GK能力
スイーパー	スピ、スタ、ジャ、ディ	走り込み、ヘディング、短距離走
センターバック	スピ、スタ、ジャ、ディ	走り込み、ヘディング、短距離走
ストッパー	スピ、スタ、ジャ、ディ	走り込み、ヘディング、短距離走
サイドバック	スピ、スタ、ジャ、ディ	走り込み、ヘディング、短距離走
ウィングバック	カ、スピ、スタ、ディ	プレースキック、ディフェンス
ディフェンシブハーフ	スタ、ディ、パス	走り込み、ディフェンス、試合形式
オフェンシブハーフ	決、シュ、カ、スタ、キ、パス	シュート、プレースキック、試合形式
ウィング	決、シュ、スピ、ダッ、スタ、キ	短距離走、シュート、試合形式
センターフォワード	決、シュ、スピ、ダッ、スタ、ジャ、キ	シュート、ドリブル、ヘディング
ストライカー	決、シュ、スピ、ダッ、スタ、キ	シュート、ドリブル、短距離走

基本育成はコレ!

⬆スタミナ+監督評価アップ。スタミナは最低70くらいに。

⬆スタミナと監督、チームメイト評価アップ用練習。

⬆DF系選手は早めに短距離走でスピードをアップさせろ。

選手タイプによる練習のポイント

ゲームによって、3タイプに分けられる。それぞ

攻撃タイプ ●ストライカー●センターフォワード●ウィング●オフェンシブハーフ

て、試合で勝って能力、評価ア

守備タイプ ●スイーパー●センターバック●ストッパー●サイドバック●ウィングバック●ディフェンシブハーフ

対決までに60台まで上げたい。

ゴールキーパー

ールを中心に、反応の練習でタ

体力回復はマメに行おう

下の図のように、体力とケガ率は深い関係にある。中ランクくらいから危険性が高まる。休養でゲージ6つ分回復することを考え、最初は負担の少ない練習、その後ハードな練習の順に行おう。

➡練習によってケガ率も変化。試合形式は特にケガ率が高いので万全の体調で実行せよ。

体力ゲージとケガ率の関係

ケガのメカニズム

ケガは最初通院レベルのケガ(運がいいとケガしない場合あり)になり、その後同じ

⬆通院なら練習も可

うにしよう。試合には出られないぞ。

通院	入院
だぼく ねんざ	
アキレス腱痛	アキレス

MAJOR-A サクセス制作秘話

「実況サッカー」のチームリーダー。おだやかな口調が印象的。

選手の動きや作戦などプレイ面をすべて担当している方。

記念すべき、「実況サッカー」初の「サクセス」モードを担当。

8月号に引き続き、大阪で『パースト2』について直撃だ〜! 今回は、「サクセス」モードについて聞いたのだ!

カビラ兄(以下兄):「サクセス」といえば、

とりが固定キャラで、残りの女の子はランダム

す。実際にプレイした場合は、試合中にプレイヤーがやった行動はプログラムが見てますので、

響を与えたりします。

のがありますか?

スキーとバレンタインがそれぞれあります。

中川:平均96のGKを作りました。ミニゲームをほぼパーフェクト、試合も全部勝てばいけると思いますよ!

てないよう〜!

奥田:実力差は『実況ワールドサッカー'98』レベル5のブラジルとウズベキスタンぐらいかな。

いろんな選手を試して欲しいですね。

サクッとサクセス! 2年目9月2週のキャプテン選出イベント。ここで自分が選ばれるには監督、チームメイト評価がともに上から2番目までないとダメ。これはかなりキツイ条件だったりするぞ。でも、キャプテンでも試合の能力上昇は同じっぽいので、ムリしてならなくても大丈夫かも。

ミニゲームのチャンスを確実に!

毎年5月4週や夏合宿などで行われるミニゲーム。これで好結果を残すと、能力と評価が大きくアップするのだ。特に石井との対決イベントでは、石井に勝つと評価が大きくアップするので、2回のチャンスとも必ず勝ちたい。また、合宿中はそのポジションでメインとなるミニゲーム以外でもプレイできる。必要能力には影響がなくても、評価アップが狙えるので、1年めはかならず2週間ともミニゲームをしよう。

合宿前は体力全快で

↑合宿の2週間で2つのミニゲームをこなす。そのために体調は万全でいこう。

石井対決2回めの条件

↑1年め4月2週から2年め4月2週までに、石井と2回会話すること。

困ったマイナス能力、解消方法は?

マイナス能力はおもにイベントでつく。試合中に影響する能力も困るけど、「ケガしやすい」「恋の病」などはヘタをすると昇格の障害ともなりかねない。幸い、これらは治す方法があるので、ついてしまったらスグに取り除こう。

↑取り除くことのできないマイナス能力のほうが多い。

ケガしやすい

↑大林コーチに相談すると治る場合がある。爆弾はイベントでごくまれに治るぞ。

自身喪失、恋の病

↑こちらは親に相談すると低い確率ながら治せる。さぼりぐせも同様だ。

ミニゲーム必勝講座

ディフェンス
目標…レベル5以上

相手の青い範囲内を一定時間キープするゲーム。ほかのミニゲームと違い、スピードと[illegible]力値ともせめて50台後半はないと、[illegible]感じで操作していこう。

↑[illegible]ゲームの中で一番難しい。[illegible]く慣れるしかない

プレースキック
目標…レベル7以上

的にシュートする練習。レベル1～3、6～7の近距離、レベル4～5、8～10の遠[illegible]

軽～く蹴るだけ

シュート力を考えて

↑シュート力の弱い序盤は強めに、後半は軽めを心掛けよう

キーパー
目標…レベル5以上

モグラたたきの感じ[illegible]作をする。レベル2までは時間に余裕があるので、ゆっくりでもい[illegible]方向のうち、真ん中に対[illegible]ミニゲームだ。

↑操作は5種類。同じ場所が連続で光ることはないので要チェック

ユース大会で勝ち進め!!

大幅な能力値＆評価アップと得意技の獲得が望めるユース大会は、何が何でも勝ち進みたいところ。細かいテクニックについては、48ページからの実技テクニックを参考にするとして、ここでは勝利のカギを握る基本的な戦術についてポイント解説しよう。

1 右サイドからのセンタリングで

攻撃パターンの基本がセンタリングとなるのはサクセスでも同様だ。センタリングを上げる方向は左右どちらでも同じように思えるが、利き足を考えれば右サイドからのセンタリングのほうが高い精度でプレイできる。スルー、ワンツーパスで右サイドを突破してゴール前のFWに合わせよう。

↑なるべくゴールに近づいてセンタリングを上げるようにしよう。

2 困ったときはPK戦に

どうしてもゴールが奪えないときは、思い切ってPK戦に持ち込んでしまおう。沢田くんのチームと当たる決勝戦以外なら、GKがポストに寄った瞬間に逆をつけば簡単に決めることができるはず。ただし、全日本クラブユース選手権大会予選にはPK戦がないので注意。

3 DFでプレイするときの注意

パスをインターセプトされて敵に速攻をくらってもあわてて DFを押し上げてチェックに走らないように!! DFが動いた後のカバーはしてもらえないので、ゴール前がガラあきになってしまうぞ。速攻のときは、相手が近づくのを待つくらいの気持ちで対処していこう。

[illegible]!? それとも [illegible]!?
「リセット」でやり直し!!

このゲームは週の頭でオートセーブされているので、マイナス要素のイベントや試合で負けたときなどは、リセットすればその週の最初からやり直すことができる。[illegible]の能力を持った選手育成のためにリセットはアリかナシか? それを判断するのはキミたち自身だ。

↑試合前の大事な時期に、こんなことに。まさか[illegible]するにはリ[illegible]

石井との対決に勝つためには、一定のレベルをクリアする必要がある。ディフェンスとキーパーはレベル4、プレースキックはレベル6以上がクリア条件だ。また、前者はレベル2、後者はレベル3以上をクリアしないと、周囲の評価がダウンするので気をつけよう。

各種イベントリスト

ほんの一部だけど、イベントの内容を紹介。対処法もあわせて教えちゃおう。

謎の女・横須賀ヨーコ

近道する?

どんな称号がいい?

小山内真美と再会する

美に会うには、運に頼るしかない。

急に雨が降り出して…

大凶は吉?

親に腕前を見せる

夜間の練習中に…

会話イベントはおトク!?

する。これによって

➡女の子は彼女で

人物	条件
石井	石井と2回対決した後、9月までに会話すると、10月1週にイベント発生。その後もう1回会話するとさらにイベント。
西沢	10月3週以降、12月までに西沢と3回会話すると、1月2週、2月1週にイベント発生。橋の下を探すと西沢発見。
田中	4月3週以降、会話で田中が落ち込むイベントを見たら、その後2回会話すれば能力値が全体的にアップする。
真美	デートを重ねるとウィーン留学に関するイベントが4回起こる。「センスがいい」、「回復はやい」の特徴を獲得できる。
京	デートを重ねると京が悩んでいるイベント発生。「ごめん」と答えるのが正解で、その後2回関連イベントが発生する。
くるみ	デートを重ねると化粧に関するイベントが3回発生する。3回めにスピードとダッシュがアップする。

緊急告知!! 電撃パーストカップ開催!!

育成キャラのオリジナルクラブで全国大会を決行!!

精魂込めて育て上げたかわいい選手たちを集めての一大トーナメント大会の開催をここに宣言する!! 我こそは「最強のトレーナー」と自負する諸君、オリジナルクラブに「サクセスモード」で育て上げた選手を移籍させて応募せよ!!

STEP 1 サクセスで選手を育成

「サクセスモード」でまずは選手を育

得意技や特徴が重要になってくるた

は禁止とする。

STEP 2 オリジナルクラブ作成

育成した選手の所属するクラブは

ナメント大会は地区別に行うので、

せで16人に限定する。

STEP 3 各種設定を行おう

プレシーズンマッチなどで、チー

ーメーションやポジションを決定し

STEP 4 編集部にデータを郵送

オリジナルクラブのデータをセー

に郵送しよう。1つのコントローラパ

あて先

〒101-8305 (株)メディアワークス
電撃NINTENDO64編集部「電撃パーストカップ」係

しめ切りは8月21日(必着)です!!

応募の掟

参加希望者はクラブの所在地と住所、氏名を明記したコントローラパックを封筒に入れて左のあて先へ応募。

またコントローラパック返却用として120円切手をはって住所、氏名を書いた封筒を必ず同封するように。コレがないとコントローラパックを返却できないぞ!!

失格の掟!!

●データ改ざんが認められる場合●選手のコピーが確認される場合●アニメ系以外の顔の選手が登録されている場合●登録選手が16人を超えたり、不足している場合●その他、編集部が不正な育成と判断した場合

サクッとサクセス!

主人公と親しい宮本くん。彼ってメガネと足の速さが特徴だよね。ふと気づいたんだけど、『パワプロ』で主人公の親友の矢部くんも、メガネと足の速さが特徴だったような……。この一致ははたして偶然なのか!? 気になって夜も眠れない……こともないけど気になるなぁ。

選りすぐりのタイトルを徹底的に大攻略!!

攻略マスター

MAPつきで謎解きをバッチリサポート!!

SHADOWGATE 64 TRIALS OF THE FOUR TOWERS

聖戦の手引書

発売が間近に迫った、正統派AVG『シャドウゲイト64』。今回は牢屋を脱出してから市街地に至るまでの序盤部分で、重要となる極秘情報をMAPつきで紹介するぞ。さらに、アイテムの場所ももらさず大公開なのだ!

N64	シャドウゲイト64 Trials of the Four Towers	8月13日発売
	●ケムコ●AVG●128M B	¥6,980

牢屋を脱出し、過酷な冒険へと旅立とう!!

ゲームは盗賊によって牢屋に閉じ込められ、脱出をはかるところからスタートする。脱出には下記の手順を踏むことになるのだが、このゲームはこのように、アイテムを入手してそれをいろんな場所に試す(使用する)ことによって進んでいくのだ。また、出会った人物と会話したり、アイテムを渡したり受け取ったりすることによっても、物語は進んでいくぞ。この『シャドウゲイト』の基本システムを念頭に置いて、邪悪な魔導士が企む魔王復活を阻止しよう!

⬆アイテム入手はフィールドで発見する以外に、登場人物から受け取るパターンもある。

⬅いろんな場所でアイテムを「使用」して、正しい使いどころを見つけだすのだ。

⬆スタート地点は牢屋。床には、寝床用のワラが敷かれているが……。

➡ワラの奥から扉が! どうやら、何かとがった物がないと開けられそうにない。

⬆食事に出されたイノシシ肉の骨を使って、扉を開いたぞ。この先に、次ページに紹介する地下通路が待ち受けるのだ。

MAPページの見方

MAPページは、地下通路から市街地に至るまでのフィールドを、5つのエリアに分けて掲載してある。各ページのタイトル部分の文章でそのエリアの特徴や、次のエリアに進むまでの流れを見ることが可能。さらに「ATTENTION」で、もっとくわしい情報を確認することができるぞ。MAP上の番号でアイテムのありかが、「CHECK」マークで仕掛けやイベントの発生場所が確認できるので、これを参考に進んでいこう。アイテムの内容は、欄外で確認できるぞ。

➡CHECKマークの場所は、特定のアイテムを使うと物語が進む場合もある。

 ©1999 KEMCO/IVI/TNS. All rights reserved. Shadowgate64 is a registered trademark of KEMCO/IVI

AREA:1 危険な場所があちこちに

地下通路

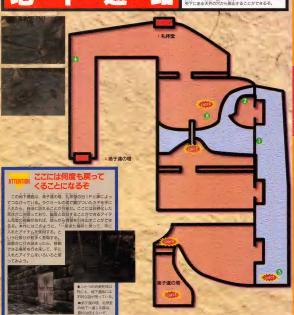
地下通路は、水路になっている場所がほとんど。水路はところどころ深くなっており、不用意に足を踏み入れると、おぼれ死んでしまう。「ここは怪しい！」という場所に進むときは、必ず直前にセーブをしておこう。このエリアは、ピッケルを手に入れたあとで、MAPの中央下にある天井の穴から脱出することができるぞ。

ATTENTION ここには何度も戻ってくることになるぞ

この地下通路は、弟子達の塔、礼拝堂のＢ１Ｆと扉によってつながっている。ラクミールの塔で錆びついたカギを手に入れたら、自由に訪れることが可能だ。ここには白骨化した死体が二体眠っており、幽霊と会話することができるアイテム死者の指輪があれば、彼らから情報を引き出すことができるぞ。本作にはこのように、「一度来た場所に戻って、手に入れたアイテムを使用する」という仕掛けが数多く登場する。謎解きに行き詰まったら、移動できる場所を行き来して、手に入れたアイテムをいろいろと使ってみよう。

↑ふたつの白骨死体以外にも、地下通路には不明な謎が残っている。

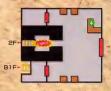
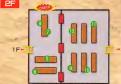
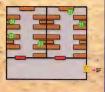
←弟子達の塔、礼拝堂の地下へ通じる扉は、最初は使えないぞ。

ここではこんなアイテムが

①鉄棒　②地図　③メモ　④ピッケル　⑤財宝　※①の鉄棒は、はずれそうな鉄格子から取ったもの。⑤の財宝は、最初に訪れたときに入手することはできない。

AREA:2 重要な情報の宝庫だ

弟子達の塔

この塔は魔法使いの学校だったため、内部には当時の本やメモ書きが数多く残っている。なかには、塔を脱出したあとに挑む仕掛けのヒントも隠されているので、忘れずにすべて回収しよう。なお、脱出する際にカギとなるのは、魔法のアイテム小人の笛と縄紐。小人の笛は、竜の紋章のついた窓を探して使うべし。

ATTENTION 確率2分の1！ 正解はどれだ!?

3Fから4Fに向かうには、本棚に像を置く仕掛けを解かなければならない。この塔で手に入る像は、原人、猿人、エルフ、妖精の4つ。このうちふたつを台座に乗せて隠し扉を開くのだが、像の種類、置く順番を間違えると扉は開かないぞ。塔の中にある書物によると、人間はエルフが進化したもので、エルフは妖精が進化したものらしい。3つの台座の一番右には人間の像、とすれば……。

⬆台座の仕掛けを解くヒントとなる、人間の進化について書かれた書物。塔の中で手に入る。
⬅進化の順番通りに台座が並んでいるとすれば、人間以前の姿をした像を並べればいいはずだ。

ここではこんなアイテムが

①縄紐　②妖精の像　③スリッパ　④エルフの像　⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑱⑳㉑㉓㉔書物　⑫⑬⑰㉕メモ　⑭猿人の像　⑮夕陽の抽出液　⑯真新しいコイン　⑲原人の像　㉒小人の笛　㉖墓場のカギ　※③と㉕は、現段階では入手できない。

AREA:3 屋根での移動に要注意!

墓地＆礼拝堂

弟子達の塔を脱出したあとは、墓地を通り抜けて礼拝堂へ。礼拝堂の屋根をつたって移動して、ラクミールの塔に入ることになる。屋根は老朽化がひどく、黒くなった場所に乗ると、落下してゲームオーバーになるので注意しよう。礼拝堂には地下室があり、その突き当たりにある扉は、地下通路に通じているぞ。

B1F
↑1F
CHECK
↓地下通路

1F
B1F↑
中2階
CHECK
↓2F
↓墓地

2F（屋根）
↑ラクミールの塔
↓1F

墓地
↑礼拝堂
↓市街地
弟子達の塔←
CHECK

ATTENTION クギはいったい何のために!?

ラクミールの塔に入るためには、礼拝堂の屋根を移動することになる。そのとき中2Fの壁に刺さったクギを抜いて固定されていた鎖を動かし、つられたハシゴを降ろさなければならない。実はこのときに抜いたクギ、回収することが可能。ラクミールの塔の4Fで、最後の部屋の扉を開くカギの材料にすることができるのだ。なお、カギの材料は、クギ以外でも鉄製のアイテムなら代用できるぞ。

⬆クギを抜くためには、クギ抜きが必要。クギ抜きは、地下室で手に入れることができるぞ。

⬅このクギは、ラクミールの塔にある機械を作動させることで、カギに変化させることができる。

ATTENTION 墓地でも重要な情報が

弟子達の塔から脱出した直後は、墓地はただ通り過ぎるだけ。しかし、ラクミールの塔で「死者の指輪」を入手したあとは、墓地に眠る霊たちと会話することができる重要ポイントとなるのだ。霊の中には、莫大な財宝を隠し持っている大富豪・アリストーリンもいる。彼の財宝があれば、欲張りな人間から何でも買い取れるかも…。どうやら彼は寂しがっているようなので、何かお供えでもしてやれば、隠し財宝を譲ってくれるかもしれないぞ。

⬆お墓に供える物と言ったら、やっぱりいい香りがするアレしかないでしょう。

⬆死者の指輪を入手したら、あちこちで霊を探し、貴重な情報を集めて回ろう。

ここではこんなアイテムが

①竜の涙　②金色のカギ　③三つ葉のカギ　④クギ　⑤クギ抜き　⑥ゼジベルのペンダント　⑦書物　※④と⑤は、死者の指輪を手に入れたあとに、ゼジベルの霊と会話をしないと手に入れることができない。

AREA:4 連続ワープが最大のヤマ場
ラクミールの塔

この塔の目的は、4Fにある死者の指輪を手に入れること。竜の涙入りの水で暖炉の炎を消し、奥にある装置を作動させるなど、手順がめんどうな仕掛けがたくさん登場する。なかでも最大の障害は、3Fにあるワープ装置。これは、正面に向かって左→右→右→右→左の順番でワープ装置にさわればクリアできるぞ。

B1F

↑3F

9

←1F

1F

中2F

2F

3F

4F

ATTENTION
森の抽出液は「まぜるなキケン!」

死者の指輪が隠された部屋の扉にはカギがかかっているが、カギ穴が見あたらない。カギ穴を発見するためには、手前の部屋のベッド付近にある小皿で、ふたつの薬品を混ぜることになるぞ。ただし、それまでに入手できる薬品のうち、森の抽出液だけは混ぜてはならない。致死性の霧が部屋中に充満し、即ゲームオーバーになるからだ。カギ穴が見つかったら、礼拝堂で入手したクギなど、鉄製のアイテムを加工して造ったカギで、最後の扉を開くべし。カギは、4Fのどこかにある機械を作動させれば製造できるぞ。

⬇混ぜた薬品が正解だと、天井にカギ穴が出現する。近くに倒れたイスに乗れば、カギが使用できるぞ。

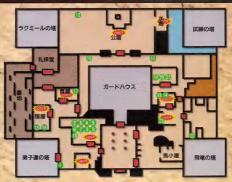
⬆4Fにある機械。礼拝堂で入手したクギなどをこの装置に使えば、最後の扉を開くカギが製造できるのだ。

ここではこんな アイテムが

①オイル瓶 ②⑦⑪⑭書物 ③⑤メモ ④巨人の髪の毛 ⑥水差し ⑧錆びついたカギ ⑨封印の紋章 ⑩森の抽出液 ⑫夜空の抽出液 ⑬ペン ⑮青の指輪 ⑯死者の指輪 ⑰碧の指輪

AREA:5 行動範囲がいっきに広がる! 市街地

ラクミールの塔から市街地に出ることができれば、弟子達の塔や地下通路に戻ることも可能となる。いっきに行動できる範囲も広がるが、同時に挑戦するイベントも格段に増えるぞ。ここではその中から、次の塔に入るために必要な重要アイテム、渇きの石を入手するところまでに発生するイベントをピックアップして紹介しよう。

ATTENTION 詩人の歌にヒントが

弟子達の塔の近くにある建物の2Fで、詩人のウィルと出会うことができる。盗賊に囚われの身となっている彼は、歌というかたちで重要な情報を与えてくれるのだ。歌は、英雄ロード・ジェイルについてのもの、盗賊の凱歌、そして牢番が作曲したものの3種類。すべて聞き終えると、彼はシャドウゲイト城にはない、珍しい花をくれるぞ。いい香りを放つこの花は、どこで使用するのだろうか? たとえばどこかに供えるとか…。

⬆奇妙キテレツな振りつけ(笑)で、ウィルは重要な情報を熱唱する。

➡花を入手。そういえば、どこかに寂しそうな霊がいたような…。

ATTENTION スリッパをそろえて活路を開け!

試練の塔の近くにある水郷では、女の子の幽霊と会話することができる。彼女は弟子達の塔のB1Fにいる老人の霊の孫で、スリッパをなくして帰れなくなってしまったらしい。スリッパの片方は老人の霊がいる部屋で、老人と会話すれば入手可能。もう片方は、飛竜の塔の近くにある発掘現場で発見できるぞ。発掘現場にあるスリッパは、弟子達の塔で手に入れた真新しいコインを、発掘している男に渡せば入手できる。スリッパをそろえて女の子の霊に話しかければ、彼女は老人の霊の元へと帰っていく。そのあとに弟子達の塔のB1Fで老人の霊に話しかければ、重要アイテム渇きの石を手に入れることができるぞ。

⬅女の子の霊とは、死者の指輪を身につけていないと会話できない。

⬆老人の霊と会話したあとでないと、スリッパは取ることができない。

⬅渇きの石を入手。このアイテムを使用するためには、秘密の呪文が必要だ。

ここではこんなアイテムが

①⑪⑫㉒フローリンコイン ②⑬⑲書物 ③花 ④⑮メモ ⑤腕輪 ⑥宝玉 ⑦飾り皿 ⑧折れた剣 ⑨折れた槍 ⑩毒草 ⑭護符 ⑯オーブ ⑰糸巻きの割れたバイオリン ⑱牢屋のカギ ⑳火打ち石 ㉑竜の牙 ㉓スリッパ

全コース1位をとり、真のジェダイマスターを目指せ!

スター・ウォーズ エピソード1 レーサー

超爆発的な映画人気のなか、ついに発売された『エピソード1』。今回は、真のジェダイマスター＝全コース1位をとるためのテクニック、そして中盤までのコース分析など、早くも究極攻略！ これさえ読めば、フォースの力は必要なし!?

N64	スター・ウォーズ エピソード1 レーサー	発売中
	●任天堂●RPG●256M B H 振	￥6,800円

フォースの力はすべてに通じる 基本テクニック

このゲームではコース別の攻略よりも、基本のテクニックや知識が重要なのだ。マスターすべし。

FORCE 1 2種類のターンを使い分けよう

ターン性能だけがたより グリップターン

グリップターンと大げさに言っても、普通に3Dスティックだけを使って曲がることだ。よほどの急カーブでないかぎり、これで曲がればOK。しかし、グリップ性能がないとあまり曲がれないので、パーツをパワーアップさせていないとツライ。

Zをはなすタイミングが命 スライドターン

Zを押しながら曲がるのがスライドターンだ。注意点は、Zを押しているあいだはマシン後部がスライドするだけで、曲がれないってことだ。ある程度スライドしたら、Zをはなさなければならないぞ。さらにブレーキを使えば、キレイに素早く曲がることができる。

➡ポッドが曲がる方向を向いたらZをはなす。

だれちゃいけない スティック下入れターン

3Dスティックを下に入れながら曲がると、かなり鋭く曲がれるぞ。スライドターンと併用すれば鬼に金棒だ。急カーブやブースト後のカーブで使おう。

ポッドレーサー紹介

ここでは23人すべてのポッドレーサーを紹介しよう。最初の6人以外の17人は、隠しキャラ。各コースで1位になると使えるようになるぞ。

アナキン・スカイウォーカー
加速性能、操縦性がよく、なかなか使いやすい。

エーブ・エンドコット
操縦性がかなりいいので、はじめはこのキャラが◎。

ダッド・ボルト
最高速とトラクションは高いが、ターンが低すぎる。

ガスガノ
最高速、修理性能は高いが、ブレーキ性能がよくない。

イラン・マック
全体的に能力が低い。上級者向けのレーサー？

オディ・マンドレル
加速性能がかなり高く、ほかの能力も平均以上。

ティント・バカリス
出現 アマチュア モン ガッザ スピードウェイ

オルダー・ビードー
出現 アマチュア ビードーズ ワイルド ライド

クレッグ・ホールドファスト
出現 アマチュア アクイラリス クラシック

ファド・サン
出現 アマチュア ヴァンジャンス

マース・グワオ
出現 アマチュア スパイス鉱山

"ブルズアイ"ナヴィア
出現 セミプロ サンクン シティー

©1999 Nintendo ©LucasArts Entertainment Company LLC ©Lucasfilm Ltd&TM.All rights reserved. Used under authorization.

May the Force be with You
8月15日に大阪で開催される「大阪インター・ナショナル・トイショー」に、ダース・ベイダーが出現!! さらにベイダー役の俳優、デビッド・プラウズ氏も来場してサイン会が開催される。招待券の希望者は編集部の「ダース・ベイダー係」までハガキで応募しよう。

FORCE 2 ブーストを使って超加速

ブーストは回数制限がないので、短いストレートでも積極的に使おう。使うときには、3Dスティックをしっかり真上に入れないと推力メーターがマックスにならないので注意。ブースト使用中はちょっとした接触でもマシンが大破してしまうので、コーナーに入る前に減速するようにしよう。[illegible]ブーストを使えない場所でも、3Dスティックを上に入れるだけで最高速を上げることができるので、ちょっとしたストレートや、ゆるやかなカーブではこれを使おう。

←一瞬でかなり加速するので、少しだけでも使う価値アリ。

→[illegible]があるときほ3Dスティック上で最高速を上げよう。

やっぱりあります ロケットスタート

RCGのお約束ロケットスタートももちろんあるぞ。タイミングはスタート前のカウント1の音が消えかけるあたり。ここでAボタンを押してアクセル全開だ。成功すれば「イヤッホー!?」みたいな奇声を発するのですぐわかるハズ。これでスタート直後の渋滞を一気に脱出できるぞ。

↑タイミングはチョイ微妙。慣れるべし。

一瞬のスキにチラッ 地図を見ながら走るべし

長くてコースを覚えきれないときには、ストレートなどで一瞬、画面右の地図を見て次のコーナーを確認しよう。これが意外と使える。

FORCE 3 パーツのアップグレードが勝敗のカギを握る

レースを戦ううえで、最も重要といっても過言ではないのがパーツの購入だ。よいパーツなら、驚くほどマシンが扱いやすくかつ速くなるので、とくに次の3つを集中して強化しよう。

↑[illegible]パーツ[illegible]に[illegible]ので、まめにチェックしよう。

アップグレードの3重大要素

ターン	値段は安いけど、最重要のパーツだ。どんどん性能を上げていこう。
最高速	高価だが、一気に最高速が上がる。後半はエンジンの性能が最重要。
トラクション	ターン性能を生かすため、ある程度上げておきたい。パーツはかなり安い。

装備を守るナイスガイ ピットドロイドもいっしょに買おう

パーツはダメージを受けるごとに、その効果が弱くなっていく。それとともに、パーツの売値も下がってしまうのだ。ピットドロイドを買えば、ダメージを減らすことができ、さらにパーツが長持ちするし売値も下がらないので、経済的に楽になるぞ。

⊖ピットドロイドなし

⊖ピットドロイド2匹

⬅ピットドロイドで修理キットの性能をアップさせよう。

FORCE 4 Cボタンでピンチを抜けろ

Cボタンといっても、[illegible]ことではない。◀や▶を押してみよう。マシンを左右に傾けることができるのだ。Aボタンを押しながらCボタンはちょっと押しづらいが、狭い入り口に進入するときや障害物をよけるときに必要になるテクニックだ。レース後半はコース幅が狭く、障害物が多いので、とっさに使えるようにしておきたい。なお、マシンを傾けてもコーナリングの性能は変化しない。

FORCE 5 ジャンプ中とジャンプ後

コースを[illegible]するような大きなガケ。[illegible]にジャンプしただけではガケの[illegible]してしまう。できるだけスピードを上げて飛び出したら、すぐさま3Dスティックを下に入れてマシンの姿勢を上向きになるように修正しよう。少しだけ飛距離が伸びるので、大きなガケでも飛び越えることができるぞ。また、着地するときはマシンを水平にして、ダメージを最小限に抑えよう。

レーサー	出現
ラッツ・タイレル	セミプロ ハウラー峡谷
ワン・サンデッジ	セミプロ スクラッパーズ ラン
ボールズ・ロアー	セミプロ ズッガ チャレンジ
ネバ・キー	アマチュア バルー海岸
アーク・"バンピー"・ルース	セミプロ バンピーズ ブレイカーズ
トイ・ダンプナー	銀河系 エクセキューショナー
マホニック	銀河系 アンドビ マウンテン ラン
セブルバ	銀河系 ブーンタ クラシック
スライド・パラミタ	招待試合 アンドー プライム セントラル
ボジー・バランタ	招待試合 アビス
ベン・クワディナロス	招待試合 インフェルノ

May the Force be with You

Rトリガーで修理をしているあいだは減速してしまう。連続して修理すると、どんどん減速するのである程度スピードが出ているときにちょっとずつ修理するといい。

1位をとるための秘密テクを伝授

コース攻略

アマチュアとセミプロの全コースを攻略。アッと驚くようなショートカットも教えちゃうぞ。

ジェダイの鉄則1 分岐、ショートカットを使いこなせ!

分岐は距離だけでなく、合流後のラインどりのことも考えながら適切なルートを選択していこう。また、大きなショートカットは、場所と入るタイミングを覚えて確実に使いこなしたい。

⬆大きなショートカットは入るのが難しい。

ジェダイの鉄則2 全コースで1位を狙え

いいパーツを買うにはお金がたくさん必要だ。お金をかせぐために賞金分配をプロにして、全コース1位をとろう。一度入賞してゴールすると、そのコースでは賞金をもらえないので注意しよう。

⬅1位がとれないときは、ゴール前でやり直そう。

アマチュア AMATEUR

●ホッドレーシング・シリーズ

1 ブーンタ・トレーニング コース

難易度	★☆☆☆☆
目標タイム	3分00秒

基本テクの練習コース

まったく問題ないコース。分岐もないし道幅も広い。おまけに急カーブもほとんどない。ブーストやスライドターンの練習をしよう。中盤のトンネルの出口はC◀か▶で。

2 モンガッザ スピードウェイ

難易度	★☆☆☆☆
目標タイム	1分30秒

ブーストをどこで使う?

1コースめよりやさしいコース。でもコーナーが多いので、スタート地点以外のブーストの使いどころが難しい。といっても、ブーストなしでも1位になるのはカンタン。

3 ビードーズ ワイルド ライド

難易度	★☆☆☆☆
目標タイム	6分00秒

基本テクの練習コース

急カーブが多くすべりやすいので、ターン性能を上げておこう。2周め以降は、スタート直後の左テントに入って、ショートカット。氷地帯は減速&中央キープで慎重に。

4 アクイラリス クラシック

難易度	★★★☆☆
目標タイム	6分00秒

ゴール手前の逆走注意!

ゴール手前にある連続分岐のはじめの入り口は、角度が鋭いので400マイル以下に減速して入ろう。その後の分岐は、慣れないうちは逆走しやすい。地図をよく見て走ろう。

5 マラステア100

難易度	★★★☆☆
目標タイム	3分55秒

大ジャンプ後も油断大敵

後半の大ジャンプが最難関。ブーストで加速しないと越えるのは難しい。また、ジャンプ後の右カーブも要注意。少し減速して、スライド&スティック下入れで曲がろう。

6 ヴァンジャンス

難易度	★★★★☆
目標タイム	6分15秒

1

コース中央を走行していれば問題ないのだが、走行ラインがズレていると回転とびらに接触してしまう。危険だと思ったらCボタンでマシンを傾けよう。

⬆とっさの判断が要求される。

2

無重力空間は長いストレートなので、ブーストをかなり連発で使える。少しだけ上下左右に動けるので、ブースト中も障害物はキッチリよけよう。基本的に下にいるのがいい。

7 スパイス鉱山

難易度	★★★☆☆
目標タイム	4分45秒

1

スタート直後に分岐が多いけど、左へ左へと進めばベストルートになる。コース前半は道幅が広く直線的なので、積極的にブーストを使おう。後半はスライドターンで攻めろ。

⬅道幅が広いので緩いカーブはブーストで。

➡コース後半はスライドターンが活躍する。

招待コース1 アンドー プライム セントラル

難易度	★★★☆☆
目標タイム	4分45秒

1

迷路のようにコースが複雑なので、ルート選択が重要になってくる。前を走るライバルにつられないよう自分のルートを確立して、そこをうまく走れ。

⬆道幅の広さもコース選択で変化。

2

分岐は複雑だけど、後半は道幅かかなり広くなり、意外にもブーストを多用できるコースなのだ。曲がるとき以外はほとんどブーストを使いたい。また、最高速も上げておこう。

May the Force be with You 招待コースは、各クラス(アマチュア、セミプロ、銀河の3クラス)の最終コースを3位以内でクリアすると出現する隠しコースだ。さらに、3つの招待コースすべてを1位でクリアすると最後の隠しコース、招待コース4が出現する。

セミプロ SEMI-PRO
●ポッドレーシングシリーズ

[illegible]

1 サンクン シティー

難易度	★★★★☆
目標タイム	9分00秒

1周3分、気力の勝負

コースが長い…ただそれだけでも難しい。アマチュア4とかなり似ているが、中盤の分岐で左のパイプに入れば、大きくショートカットができる。減速してでも入ろう。

2 ハウラー峡谷

難易度	★★★★☆
目標タイム	6分10秒

テントに入れば楽勝

2周め以降は、スタート直後の左テントの中へ入る大ショートカットを絶対に利用すること。氷地帯後の広い場所は、右の溝に入ってブーストを連発で使おう。

3 ダグ ダービー

難易度	★★★☆☆
目標タイム	3分05秒

トンネルのあとは急カーブ

短いコースだが、急カーブの数の多さが非常にやっかい。とくにふたつのトンネルのあとは、どちらも急な左カーブが待っているので、ブレーキを使って手堅く抜けよう。

4 スクラッパーズ ラン

難易度	★★★☆☆
目標タイム	3分10秒

超高速スライドターン

コース前半のパイプに入ったら、左カーブまではブーストを使おう。直後のパイプの出口では、ジャンプした瞬間にブレーキ押しっぱなし＆スライドで右に曲がろう。

5 ズッガ チャレンジ

難易度	★★★☆☆
目標タイム	8分15秒

マシン性能で勝てる

かなり長いコースだけど特別難しいポイントはない。スタート直後の分岐も左か中央ならどちらでもいい。最高速とカーブの性能を上げていれば余裕で勝てるコースだ。

6 バルー峡谷

難易度	★★★☆☆
目標タイム	7分30秒

1

この砂浜では右側のカベに沿って進もう。海側を走るより小さく回れるので、かなりのショートカットになるのだ。砂浜にはヤシの木がたくさん生えているので、ブーストを使ったときにはとくにぶつからないように。この砂浜で一気に敵との差をつけよう。

⬆砂浜に入ったら右のカベに沿って進もう。➡ストレートではブーストを連発しよう。

2

砂浜のすぐ後のジャングルでもショートカットがある。半透明のカベを強引に2枚突き破ればいいのだ。

⬆カベに向かって突っ込め～。大幅にショートカットできる

7 バンピーズ ブレイカーズ

難易度	★★★★★
目標タイム	9分15秒

1

このコースではジャンプや急カーブなど、ダメージを受けやすい場所がとても多い。おまけに道幅も狭いのだ。少しでもダメージを減らすために、ジャンプ後は水平に着地し、急カーブでは無理せずブレーキを使って、カベにぶつからないように手堅く曲がれ。

⬆スタート直後の連続ジャンプ ブースト中にも修理しよう。➡180度級のコーナーばかり。

2

このコースにもアクイラリスではおなじみのショートカットがある。300マイル以下に減速して入ろう。

⬆パイプの切れ目から外へ出れは、大ショートカットだ。

招待コース2 アビス

難易度	★★★★★
目標タイム	5分00秒

1

ここは両側に落ちないように中央をキープして走らなければならない。下のルートに落ちると、1位はほぼ絶望的だ。はじめの左カーブは減速して慎重に曲がり、そのあとはアクセル全開。ふたつめのゆるやかなカーブはアクセルほぼ全開で、3Dスティックをチョイ、チョイとこまめに入れて曲がろう。これはもう慣れるしかない。うまく上のルートを走りきれば、ショートカットは成功だ!!

⬆ふたつめのカーブが難しい。曲がりすぎないようにターン性能を下げる？

2

上下の立体コースが終わった直後のコース左側の切れ目からからショートカットすることができる。立体コースでミスをして大回りしてしまっても、このショートカットで挽回することができるぞ。

⬆減速して急ターン。失敗したら即リセット。⬅抜ければ5秒以上の短縮に。

3

一見、ここは急なカーブに見えるので大きく曲がろうと思ってしまう。でもジグザグなので、直線的に走ればカベに少しかするだけで抜けられるのだ。

⬆ここは少し曲がるだけ、こわいけどキリギリ抜けられるのだ。

May the Force be with You

銀河系のコース7を1位でクリアすると、映画で主人公のアナキンとライバルだった、セブルバが使えるようになるぞ。このキャラだけはナント！ ほかのマシンを攻撃することができるのだ。ちょっとズルイかわりに、最高速以外のマシン性能はイマイチ。

電車でGO!®64

誌上初のユニーク大攻略だ!

今月ついに発売となる、ファン待望のN64版『電車でGO！』。今回は各路線の停車駅や特徴がひとめでわかるリストに加え、鉄道マニアもあきれて喜ぶ（？）コラムを添えて、どど～んと大放出だ！

N64	電車でGO！64	7月30日発売
	●タイトー●SLG●256M　振　※	￥6,800

鉄の道を極めて『電GO!』の達人を目指せ!

これまで他機種で『電GO！』をやり込んだ人も、N64版だけの要素である「音声入力システム」にはかなり期待していることだろう。そこで今回は音声入力マイクのくわしい使い方を徹底分析。さらに、各路線の特徴や停車駅のリストを、ムダ知識満載のコラムつきで紹介するぞ。

⬆音声入力は、成功すると持ち時間が増えるのだ。しかし、もし失敗してもペナルティはないので安心。ゲーム設定で音声入力のカットもできるけど、オンの場合の運転手なりきり度はオフ時とはくらべものにならないのだ。

極秘情報　N64版のパッケージは2種類あるぞ!!

N64版はPS、SS版とは異なりマスコンは別売りだが、その代わりに音声入力マイク同梱版が発売されるのだ。ソフトのみのバージョンと同梱版、キミはどちらを選ぶ？

⬅⬆上が音声入力マイク同梱版、左がマスコンのパッケージ。N64版ではマスコンは別売りだけど、ファンなら"買い"でしょう！

たのしい音声入力講座　使い方をまじめに解説

1 入力はタイミングが命!!

音声を入力するとき、画面の左側には「鉄ちゃんマーク」が表示される。このときタイミングよく音声を入力すれば、ボーナスとして残り時間が増えるのだ。マイクは、つねに入力待ちの状態になっているので、入力時にボタンなどを押す必要はないぞ。

なお、入力時のコツは、マークが表示されるときに自動的に流れる音声に、こちらの音声をつなげてひとつの文章になるようにすること。たとえば停車駅の手前で、「○○駅～」とセリフが流れたら、「停車」と入力すればOK、というわけだ。

⬆[illegible]鉄ちゃん

2 セリフは正しくはっきりと！

間違った言葉やもごもごとした声で入力しても、認識してもらえないだけ。そこで、右にゲーム中の[illegible]音声、「進行」の、正しく[illegible]きで紹介するので、はっちりマスターしよう。ちなみに、方言によるイントネーションの違いはちゃんと認識してくれるぞ。

⬆「し」は、舌先を軽くかんではダメ。汚らしい口ヒゲも良くないでしょう。

©TAITO CORP.1996,1999

※VRS（音声認識システム）対応　VRS同梱版￥9,800

▶ 各路線の特徴もバッチリ!! ◀

路線&停車駅リスト

ゲーム開始時に挑戦できる路線は、全部で16種類。それらをすべてクリアできれば、隠し路線にも挑戦できる仕組みになっている。もちろん、どれも実際の風景を細かく再現して作られているので、なかには「あ！ ここ、近所で見たことある！」なんて人もいるのでは!? 各路線は初級・中級・上級・特級の4種類の難易度に分かれているので、自分に合った難易度から挑戦していこう。ここでは、最初から挑戦できる16路線の難易度や区間、特徴を解説。さらに、すべての停車駅もあわせて公開しちゃうぞ。なお、路線図の○は通過駅を、●は停車駅を示しているぞ。

⬆これを見れば、各路線でいくつの駅に停車しなければならないかがひとめでわかるぞ。

北陸路線 初級 ほくほく線 HK100形【直江津〜うらがわら】

- ● 直江津
- ○ 黒井
- ● 犀潟
- ● くびき
- ○ 大池いこいの森
- ● うらがわら

難易度は初級なので、それほど難しい場所はない。直江津ー犀潟間は、鉄ちゃんのアドバイスを聞きながら運転できるので、この路線で運転技術をしっかりと修得しよう。

⬆ここで惰性運転をマスターしておこう

北陸路線 上級 ほくほく線 HK100形【直江津〜六日町】

- ● 直江津
- ○ 黒井
- ● 犀潟
- ● くびき
- ○ 大池いこいの森
- ● うらがわら
- ○ 虫川大杉
- ● ほくほく大島
- ● まつだい
- ● 十日町
- ○ しんざ
- ○ 美佐島
- ○ 魚沼丘陵
- ● 六日町

直江津ーうらがわら間は、初級とまったく同じ。注意したいのはほくほく大島駅からの発車で、発車時に警笛を鳴らさなければならないぞ。混乱して操作ミスがないように。

⬆警笛はCボタンの下を押すと鳴らすことができる。

北陸路線 中級 ほくほく線 485系【直江津〜六日町】

- ● 直江津
- ○ 黒井
- ○ 犀潟
- ○ くびき
- ○ 大池いこいの森
- ○ うらがわら
- ○ 虫川大杉
- ○ ほくほく大島
- ○ まつだい
- ● 十日町
- ○ しんざ
- ○ 美佐島
- ○ 魚沼丘陵
- ● 六日町

特急なので、停車駅はわずかふたつ。その代わり、通過駅はなんと11もある。通過予定時間を遅らせれば、そのぶん持ち時間が減らされてしまうので注意しよう。

⬆予定時間ピッタリに通過できればボーナスが。

北陸路線 特級 ほくほく線 681系【直江津〜六日町】

- ● 直江津
- ○ 黒井
- ○ 犀潟
- ○ くびき
- ○ 大池いこいの森
- ○ うらがわら
- ○ 虫川大杉
- ○ ほくほく大島
- ○ まつだい
- ● 十日町
- ○ しんざ
- ○ 美佐島
- ○ 魚沼丘陵
- ● 六日町

485系とは通過駅の予定時間が違う。こちらも停車駅が少ないので、速度の調整が難しい。速度を上げすぎて、到着予定より何分も早い、ということがないように。

⬆十日町〜六日町間は雨。ブレーキングに難アリだ。

税線企画 トーマス博士の研究所

この言葉を受け止めてくれ!の巻

シリーズ初の音声入力システムに目をつけた博士は、さっそくセリフについて研究を開始した…。

ワシはトーマス博士。『電GO！』の一部世界的権威じゃ。N64版では音声認識ができるが、ワシに言わせれば新しくもなんともない。すでにFCの『バ○ゲリングベイ』で実現されておるからな（してません：助手）。まぁ、最新のシステムじゃから、言葉が多少違っても認識するかもし…おぉ、これは実験の価値ありじゃな。認識するかもしれんし、しおっても、正規の音声以外で、なにかすごいことが起こるかもしれん！ …と、さっそく右記の音声を試してみたが…。う〜む惨敗じゃ！

⬅⬆「博士は、認識しないのは姿勢が悪いせいだと、いろんな格好でプレイさせるんです。あんな恥ずかしいトコ、田舎のみよちゃんに見られたら…。まいりましたよ（泣）」：助手談

ダメだった言葉

正規の音声“しんこう”
- ●「きんこう」
- ●「しんこうさんえらっしゃ〜い♪」（桂三枝）

正規の音声“ていしゃ”
- ●「げいしゃ」
- ●「ていしゃ〜ナショ♡」（欽ちゃん）

オマケ
- ●「ひらけゴマ」
- ●“雨の新開地”を歌う（『たけしの挑戦状』）
- ●「ピカチュウ〜！」
- ●じゃあ「シーマン!!」

東北路線 中級
秋田新幹線 E3系
【秋田〜大曲】

- 秋田
- 四ツ小屋
- 和田
- 大張野
- 羽後境
- 峰吉川
- 刈和野
- 神宮寺
- 大曲

この路線の停車駅は、大曲駅ひとつ。途中速度制限が何度もかかるので、速度の出しすぎは危険だ。峰吉川あたりで雪が降り出すので、ブレーキングに注意しよう。

⬆天候が雪だと、制動距離(下の欄参照)が大きくなる。

東北路線 中級
奥羽本線 701系
【秋田〜大曲】

- 秋田
- 四ツ小屋
- 和田
- 大張野
- 羽後境
- 峰吉川
- 刈和野
- 神宮寺
- 大曲

この路線の走行速度の目安は90km/h。区間にあるすべての駅に停車しなければならないこともあるので、速度を上げすぎた場合、完走は難しいので気をつけよう。

⬆速度制限に、素早く対応できるようになるべし。

東北路線 中級
秋田新幹線 E3系
【大曲〜盛岡】

- 大曲
- 北大曲
- 羽後四ツ屋
- 鑓見内
- 羽後長野
- 鶯野
- 角館
- 生田
- 神代
- 刺巻
- 田沢湖
- 赤渕
- 春木場
- 雫石
- 小岩井
- 大釜
- 盛岡

残雪でブレーキが効きづらいためか、特別に70km/hの速度制限がかかる場所が多い。通常の速度制限が解除になったときに、間違えて加速しすぎないようにしよう。

⬆速度制限は、雪で脱線するのを防ぐためだ。

東北路線 中級
田沢湖線 701系
【田沢湖〜盛岡】

- 田沢湖
- 赤渕
- 春木場
- 雫石
- 小岩井
- 大釜
- 盛岡

各駅停車ながら、各駅間の距離が長い。また、45km/hの速度制限や警笛を鳴らす場所が多くあるのが特徴だ。加速したらすぐ減速と、忙しく操作することになるぞ。

⬆トンネルが多いので、何度も警笛を鳴らすことに。

東北路線 特級
秋田新幹線 E3系
【秋田〜大曲】

- 秋田
- 四ツ小屋
- 和田
- 大張野
- 羽後境
- 峰吉川
- 刈和野
- 神宮寺
- 大曲

この路線は、秋田駅を出発する時点から雪が降っている。ブレーキが効きづらくなるので、途中で速度制限しなければならない場所で、とても苦労するだろう。

⬆速度を上げすぎると、速度制限時に対応できないぞ。

関東路線 中級
京浜東北線 209系
【品川〜上野】

- 品川
- 田町
- 浜松町
- 新橋
- 有楽町
- 東京
- 神田
- 秋葉原
- 御徒町
- 上野

速度制限がひんぱんにかかり、しかも50km/hとかなり低め。どのくらいまで加速するかの見極めが重要となる路線だ。また、どこで速度制限となるかを覚えるのも重要。

⬆速度を上げないと、到着時間に間に合わないことも。

特設企画
トーマス博士の研究所

知の探求ははてしなくの巻

「鉄道用語を知らぬ者、『電GO!』をやるべからず」と、博士のうんちくが始まった…。

【駅】車両が止まり、乗客が乗り降りする場所。これが自分の住んでいる市町村にないと「いなか者〜」とバカにされる(もしくはバカにする)…という思い出がある人は、その時点で立派ないなか者。
【駅弁】鉄道の旅には欠かせないナイスアイテム。販売する地域によって内容に特色がある。旅をしていなくても、食べるだけでなんとなく旅行している気分になる…ときもある。
【切符】鉄道では、実は「乗車券」ではなく、手荷物などの料金の領収済証のことを指す。・
【警笛】警戒のために鳴らす笛。鉄道では、鉄橋やトンネルの手前で鳴らすことが多い。
【車掌】正体のわからない人(「銀河鉄道999」)。
【制動距離】ブレーキをかけて、実際に停止するまでに必要な距離のこと。雨などで摩擦力が低下しているときほど、その距離は大きくなる。
【線路】鉄道車両が走るために敷かれた、鉄製の道。レール。なお、どこまで続いているのかを確認した人は少ない。
【惰性】物理法則。ある程度加速した物体が、加速のエネルギーが切られた状態でも、一定時間直進する現象のこと。鉄道において、車両の運転はほとんど、これを利用して行われる。
　例1)アクセルをはなした自動車が、ブレーキを踏まなければそのまま直進する。
　例2)途中で転職することを考えなかったので、そのままゲーム誌のライターをやっている。
【鉄ちゃん】鉄道の好きなマニアのこと。「一種の熱病のようなもの」と語る人もいるが、アイテムコレクションの度が進むと看板や灰皿、はては座席までお持ち帰りをしてしまう人もいる(実話)ので、油断ができない。というか、それはやっちゃダメ。
【電車】電気によって線路の上を走行する、鉄道車両のこと。昔は車両は蒸気機関によって走行しており、「汽車」と呼ばれていた。
【トンネル】山腹や地下を貫いて作った道のこと。打者の打った球を、足の間をくぐるようにして取りのがすこと…は野球の場合にかぎる。
【こまち】鎌倉生まれの21歳。ショートカットと活動的な服装が魅力的で、笑うとえくぼができる。トーマス博士の初恋の人。B82・W58・H80。にんじんとピーマンが苦手。13歳で単身渡米し、ラスベガスで石油を掘り当てて一躍大金持ちに。しかし、不況のため会社は倒産。財産を処理して帰国し現在に至る。「のぞみ」という妹がいる。誰?
【枕木】線路の下に敷かれている木材。車両走行時の衝撃を分散する役割を持つ。最近はガーデニングの材料として、「使用済み」が高値で売られている。漬け物石として使うにはチト長い。
【マスコン】鉄道車両におけるアクセルのようなもの。「マスオさんコンプレックス」「マス釣りコンダクター」の略でもある。

★

※この用語集は、トーマス博士が独自に調査した知識によって制作されたものです。一部偏見が混ざっておりますが、ご容赦ください。

関東路線 中級
京浜東北線 209系
【横浜〜品川】

横浜
東神奈川
新子安
鶴見
川崎
蒲田
大森
大井町
品川

これといって難しいところはないが、その代わりにより正確な操作が要求される路線。9つある停車駅で、定刻どおりにきっちりと停車しなければならないぞ。

⬆もっとも簡単で、もっとも難しい路線がこれだ。

関東路線 上級
山手線 205系
【東京〜新宿】

東京
有楽町
新橋
浜松町
田町
品川
大崎
五反田
目黒
恵比寿
渋谷
原宿
代々木
新宿

駅同士の距離は1,000m以内のものが多く、どれもとても短い。加速したらすぐにブレーキ、という作業をくり返すのだが、速度の調節に苦労させられるだろう。

⬆特に代々木〜新宿間は、543mととても短い。

関西路線 中級
東海道線 207系
【大阪〜神戸】

大阪
塚本
尼崎
立花
甲子園口
西ノ宮
芦屋
甲南山手
摂津本山
住吉
六甲道
灘
三宮
元町
神戸

前半に登場する駅はどれも1,000m以上離れているが、調子に乗って速度を上げすぎると危険。到着時間のペースが早すぎると、駅の発車時に速度制限がかかるぞ。

⬆駅の発車時にかかる速度制限が「出発警戒」だ。

関西路線 中級
東海道線 223系
【大阪〜神戸】

大阪
塚本
尼崎
立花
甲子園口
西ノ宮
芦屋
甲南山手
摂津本山
住吉
六甲道
灘
三宮
元町
神戸

走行区間は同じながら、通過駅がある点が207系と違う。当然、通過駅を定刻より遅れて通過すれば持ち時間が減らされるので、加速&減速に注意が必要だ。

⬆「正確な停車が苦手」という人向きの路線かも。

関西路線 上級
東海道線 201系
【大阪〜神戸】

大阪
塚本
尼崎
立花
甲子園口
西ノ宮
芦屋
甲南山手
摂津本山
住吉
六甲道
灘
三宮
元町
神戸

六甲道駅から終点の神戸までは、天候はどしゃぶりの雨となる。天候が雨の場合は制動距離が通常よりも長くなるので、ブレーキのタイミングに十分注意しよう。

⬆207系と同じく、駅発車時の速度制限に注意。

関西路線 上級
東海道線 221系
【大阪〜神戸】

大阪
塚本
尼崎
立花
甲子園口
西ノ宮
芦屋
甲南山手
摂津本山
住吉
六甲道
灘
三宮
元町
神戸

速度制限のかかる場所がまったく出現しないのが特徴。京浜東北線（横浜〜品川）と同じように、正確な操作をくり返し続けられるかが完走のカギとなるだろう。

⬆区間の停車駅自体は、東海道線223系と同じ。

特別企画 トーマス博士の研究所
旅の味覚をこの手に!の巻

電車といえばやはり駅弁じゃな!と、博士は意味もなく駅弁探しの旅に出るのであった。

京浜東北線 横浜駅ほか　シウマイ御弁当
う〜ん、やっぱりシウマイはうまいのう♡　東京近郊ならほとんどの駅で買える弁当じゃが…ま、定番じゃからな。

伊東線 熱海駅　小鯵寿司
やや!?　シソ巻きも2個入っとるぞ!?　このさっぱり感が、意外とよいアクセントになっとるぞぉ。グッブ。

北陸本線 富山駅　ぶりのすし
これはイケる!　ぶりの塩・酢加減もさることながら、カブラ漬けのこのさっぱり感!おかわりじゃ!

横須賀線 鎌倉駅ほか　鯵の押し寿司
ほほう、ワサビ抜きじゃから、子どもでも大丈夫じゃな。酢が効いてて、なかなかの美味。2箱くらいいけそうじゃ。

山手線 東京駅　深川めし
なるほど、上にアナゴが乗っとるのか。それとこれは…八ゼか?　しかし、ご飯がえらくうまいのう♡

伊東線 熱海駅ほか　冷凍ミカン
ワシ、本来は大好物なんじゃが、今はチト…。ヘ?　じゃ1個だけ…（ぶりのすしを2箱は食い過ぎかのう?）。

根室本線 厚岸駅　かきめし
貝がいっぱい入っとるのう♡　これは豪華。ご飯の味は…むむ、薄味でありながら、貝の味がしみてて、イケるぞ。

東海道本線 小田原駅　鯛めし
これも定番じゃな。ご飯に乗っとるでんぶが、ワシャ大好きなんじゃ。にしても、そろそろ腹が、つらいのう……。

伊東線 熱海駅ほか　冷凍チョコバナナ
あの…ワシ、実はバナナだけは医者に止められておってな、今はこれ以上食えな…うグ、ぐをっぷぅ〜〜〜!!!!

HYBRID HEAVEN

役に立つふたつのオイシイ情報を融合
これで序盤はノープロブレム！

バトル&マップ ハイブリッド攻略

ACTとRPGをミックスしたような、新感覚のコマンド入力バトルシーンに注目の『ハイブリッドヘブン』。バトルのポイントと序盤マップのダブル攻略で、発売前に一歩差をつけよう！

N64	ハイブリッドヘブン	8月5日発売
	●コナミ●RPG●128M　C　H　振	7,800円

BATTLE 完全無欠のスーパーファイターを育てよう

戦闘のポイントは間合いの取り方、技の覚え方。これをマスターしないと最強キャラ育成は難しいぞ。

1 痛みとともに技を知れ！

主人公は、最初のうちはわずかな技しか使えない。技を増やすには、敵から盗んで覚えるしかないのだ！　そのためには、敵の攻撃を実際に受ける(ガード含む)のが条件。だから、このゲームでは、敵の攻撃を受けずに勝ち進むより、いかに敵の攻撃を引き出すかが重要になる。投げ・つかみ技を覚えるために、わざと組んだまま敵の攻撃を待つなどして、強力な技をマスターしよう。技の種類と、それを覚えるまでに受けなければならない回数は右表のとおり。なお、回数が0となっている技は最初から持っていることを意味しているぞ。

●難しい技は覚えるまで何度もくらわないといけない。なかなか出さない技もある。

2 コンボ・連係攻撃は効果的に

攻撃ゲージが2段階以上たまると、コンボと呼ばれる連続技が可能になる。これにより大ダメージが与えられるのだ。また、コンボだけでなく、技の連係を考えた攻撃も重要。たとえば、投げ技で倒した敵にダウン攻撃を出す、といった具合い。投げからの連係はかなり有効だ。

コンボはリーチのある足技メイン

●連続で当てるためミドルキック、ストレートなどの間合いが広い技で。狭いと空振りする危険が。

●投げて倒れた相手にたたみかける。多用するとスタミナが減り、ゲージののびが遅くなるので注意。

3 身体は使って強くなる！

身体はパーツごとに攻撃力が違い、攻撃に使った部分ほど攻撃力がアップしていく。右足だけ使う、といったかたよった使い方では、敵の攻撃で右足が使えなくなった場合ヒサンな結果になってしまう。いろんなパターンの攻撃でまんべんなく鍛えるようにしよう。

頭はヘッドバットのみ

●ヘッドバット以外では強化できない。ヘッドバットは敵の動きを止めるのに有効。

防御にはかまえも大切

●防御力は敵攻撃を受けるとアップ。かまえを左右逆にすると平均的に鍛えられる。

4 攻撃の前ぶれを見切れ！

コンボのためにゲージがたまるのを待つと、攻撃を受ける危険がある。しかし、敵は攻撃前に特殊な動きを見せることがある。そんなときはすかさずバックステップ。立ち技ならほとんど回避できる。

●クセを見たらバックステップでかわせ！
●こいつの場合、攻撃前にガードを上げる。

全技データ表

系統	技名	回数
パンチ系	上段右ストレート	0
	上段左ストレート	0
	上段右フック	1
	上段左フック	1
	上段右アッパー	2
	上段左アッパー	2
	上段右バックブロー	5
	上段左バックブロー	5
	中段右ストレート	0
	中段左ストレート	0
	中段右フック	1
	中段左フック	1
	中段右アッパー	1
	中段左アッパー	1
キック系	右ハイキック	1
	左ハイキック	1
	右ミドルキック	0
	左ミドルキック	0
	右ローキック	3
	左ローキック	3
	右ハイサイドキック	1
	左ハイサイドキック	1
	右ミドルサイドキック	1
	左ミドルサイドキック	1
	右ローサイドキック	1
	左ローサイドキック	1
	右ハイ前蹴り	1
	左ハイ前蹴り	1
	右ミドル前蹴り	1
	左ミドル前蹴り	1
	右ロー前蹴り	1
	左ロー前蹴り	1
	右後ろ回し蹴り	5
	左後ろ回し蹴り	5
	ドロップキック	5
ダッシュ系	ローリングソバット	15
	ジャンピングかかと落とし	15
	ライジングアッパー	15
	溜めストレート	15
	裏投げ	15
	正面首固め	15
	フライングニールキック	8
	浴びせ蹴り	10
投げ・つかみ系	首投げ	1
	タックル	0
	一本背負い	0
	ボディスラム	1
	ブレインバスター	3
	ヘッドクラッシュ	5
	パイルドライバー	3
	反り身投げ	1
	脇固め	6
	横かかえ投げ	3
	フロムザストーム	5
	ショルダーバスター	1
	バックボーンブリーカー	1
	かかえ上げ垂直落とし	5
	ペンデュラム・フリップ	5
	トルネードスピン	10
	ネックシザースホイップ	10
	ヘッドハンガークラッチ	10
	ヘッドバット	6
	膝十字固め	20
背面投げ・つかみ系	バックドロップ	1
	背面反り身投げ	10
	バックヘッドクラッシュ	5
	ランニングヘッドロック	0
	スリーパー	20
	ストンピング	0
	サッカーボールキック	1
	セントーン	2
ダウン攻撃系	ネックロック	0
	腕十字固め	6
	腕取り首固め	6
	背骨折り	0
	シャチ固め	10
	エビ固め	0
	裏アキレス腱固め	6
	背面首固め	10
	アキレス腱固め	6
	足4ノ字固め	1
	サソリ固め	6
	足折り固め	0
返し技(パンチ)	膝蹴り	1
	ショルダースルー	1
	切り返しエルボー	1
返し技(キック)	脳天蹴り倒し返し	1
	蹴り倒し返し	1

全技データ表の"回数"とは、その技を覚えるために攻撃を受けなければならない回数のこと。難しい技ほど覚えるのに時間がかかるぞ。ダウン攻撃は、倒れている状態の敵に使う技なので、効果的な反面、自分が覚えるまでがたいへん。その意味では打撃よりつかみ技タイプのほうが覚えにくいのた

計41種 登場モンスターリスト

このゲームに登場するすべての敵について、特徴や弱点を分析。バトルにおける必勝バイブルとして、ぜひ活用してほしいのだ。

名前	つかみ	特殊	コメント
ナオス	○	×	攻撃するとライフチャージャーSを落とすときがある。序盤はこれでアイテム補充。
プロキオン	○	×	キックを多用する相手。つかみに弱いのでバンバン投げてしまおう。
メクブダ	○	×	動き、攻撃ともに遅いが、そのぶん一撃の威力がデカいので注意が必要。
ドゥベ	○	○	毒ガスが怖い。体力が低いので、アイテムを使ってでも短期決戦で倒せ！
ミラ	○	×	動きが遅く、間合いも狭い。バックステップでゲージをためてから攻撃せよ。
ムリフェン	○	○	真正面にいると特殊攻撃があるので、回り込みつつ攻撃を仕掛けよう。
サルガス	○	×	ゲージがたまったらラッシュをかけてくる。その前につかみ技でいこう。
アンタレス	○	○	炎、尻尾と、特殊攻撃の嵐。ヨコ移動でゲージをためつつコンボで一気に攻めよう。
アルゴル	×	○	透明になるが、攻撃直前に姿を現すので見切れる。回避後に反撃だ！
ガクルックス	○	×	突進からの打撃で攻めてくる。その前につかみ技（背後からはダメ）で攻撃する。
ゲーリー・ブロス	○	○	銃攻撃に加え、強力なコンボを使う。つかみ技で活路を見い出せ。
ジェリー・シルバー	○	×	ゲージのたまりが早く、ガンガン攻撃をしてくる。スピードダウンを使おう。
ミ・ゴア	×	○	特殊能力を山ほど持っている。ワキ腹が唯一の弱点だ。慎重に狙っていこう。
スピカ	○	×	最初の敵なのでムチャクチャ弱い。上、中段フックを覚えるのに役立つぞ。
クローン男	○	×	ごくまれにバックブローを出す。貴重な技なので根気よく待とう。
キタルファ	○	○	低い確率でローキック、まわし蹴りを出してくるので要注意。足下に気をつけて。
ベイド	○	×	回復アイテムを使ってくるので、終盤はコンボで一気にカタをつけたい。
ムフリッド	○	×	自分の周囲を移動し、攻撃前に間合いをつめてくる。そこを見切れ！
ケビン	○	○	ケビンの変身した姿。打撃に強いので、投げ・関節技で攻めたい。
フェルカド	○	○	間合いが広く、近づきにくい。上段攻撃に弱いので多用すること。
ケバルライ	○	○	足の長さを生かしたローキックが主体。スピードアップを使うので注意。
ポラリス	○	×	冷気を吐く攻撃がメイン。冷気を受けると動けなくなってしまうぞ。
カストル	○	×	つかみの大技を使うが、スタミナはないので、攻撃された直後に反撃が○。
カノープス	○	×	防御力の高さがやっかい。ディフェンスダウンを使いたいところだ。
ゾスマ	○	○	とにかく毒ブレスが多い。接近するとあまり出さないのがせめてもの救い。
アレックス・ハンター	○	○	近距離は打撃、遠距離は銃、しかも素早くスキがほとんどない。アイテム多用で。
ミ・ゴア2	×	○	ミ・ゴアの最終変形バージョン。弱点もなくなっている。長期戦を覚悟しよう。
ポルックス	○	×	スピカと逆にキックがメイン。こいつからサイドキックをマスターしよう。
セギヌス	○	×	ダッシュからのつかみ技で攻めてくる。首投げとボディスラムを使ってくるぞ。
ゴメイサ	○	×	攻撃の幅は広いがトロい。ヨコに移動し続ければ、まず攻撃されないぞ。
クローン女	×	×	つかめないが、打撃だけで十分勝てる。動きは速いほうだがそれほど強くない。
黒服の男	○	○	間合いを広げていると、銃を撃ってくる。基本は接近戦でいこう。
カペラ	○	×	オーソドックスな戦い方をする。自分の現在の能力を測る基準になるだろう。
アルカルロプス	○	×	バックブロー、まわし蹴りを多用するので、これらを覚えるのに最適。
テグミン	×	×	ほとんど動かないが、攻撃、防御とも高い。大技でたたみかけろ。
リゲル	○	○	衝撃波でダウンさせられることが多い。つかみ技に弱いので近づくのみ！
フォーマルハウト	○	○	ゲージがたまったら近づいて攻撃してくるので、そこをステップで回避し反撃。
コル・カロリ	○	×	素早い移動から多彩な攻撃を見せる。反面、つかみ技にはからっきし弱い。
メブスタ	○	×	動きが遅く、ゲージをためやすいが、一度つかまるとかなり危険な相手だ。
マスター	×	○	逃げながらの超能力攻撃がいやらしい。近づければ楽勝だが、それまでが……。
ディアス	○	×	万能型で、攻撃力は最高ランク。ヨコ移動からの攻撃に活路あり。

攻略マスター ●ハイブリッドヘブン

ハイブリ情報 モンスターリスト中の〝つかみ〟は、相手をつかみやすいかどうか。ここで×がついてる敵は、つかんでもふりほどかれることが多いぞ。そして〝特殊〟とは、主人公が覚えられる技以外の行動をするかどうか。アイテムを使うことも特殊の中に含まれる。

MAP マップ編 AREA3までのマップ完全分析

エリア1～3はゲームの前半部分。エリア2まではジョニーかティアスになりかわった姿で戦うぞ。

AREA-1

生物兵器保管施設

STORY●ティアスは謎の声に導かれ、ひとりの男を撃つ。そして彼はいっしょにいた男たちにより、地下世界へと連れていかれる。自分の正体もわからぬまま、ティアスは歩き出す。

出現モンスター	スピカ、ポルックス、セギヌス、プロキオン

まずはゲームの流れをつかもう

コードの[illegible]、バリアと同じ色のスイッチを[illegible]していって、[illegible]。[illegible]ゾーンで[illegible]と[illegible]が登場するので、その対処法も練習しておこう。このあたりは敵の攻撃を受けずに進めるか、わざと攻撃されて技を[illegible]れないように。

●[illegible]に攻撃させて覚える。

AREA-2

ドクターブロスの実験場

STORY●地下施設でティアスは、人間の遺伝子を合成したハイブリッドの存在を知る。そして科学者ブロスの放った巨大モンスターに追われるが、謎の声が彼を導いた。

新出現モンスター	ナオス、メクブダ、ゴメイサ、キタルファ、ベイド

イルドゥンの追撃を振り切れ

巨大モンスター(イルドゥン)は倒せないので、逃げるのみ。しかも、モンスターから攻撃を受けると、かなりのダメージとなってしまうので注意。ゾーンBの右上にあるショートカットⒶ(ほふく前進で北側の部屋へと行ける)を使うと、かなりラクに[illegible]。

●ここがショートカットの場所。セーブポイントもあるぞ

マップ中のⓈはセーブホイントのこと。セーブのほか、HP全回復もしてくれるので、経験値かせぎのベースキャンプとしても使えるぞ。一方㋜はスイッチのこと。これを壊さないと、バリアの張られた場所を通過できないのだ。Ⓚはコードキーの書き換え場所となっているぞ。

©1999 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA ALL RIGHTS RESEREVED.

AREA-3

クローン保管施設

STORY●謎の声はガルガトーア人のものだった。ハイブリッドの地球支配の陰謀を知ったディアスは本来の姿、ジョニーに戻り、地球を救うため、ハイブリッドとの対決を決意する。

新出現モンスター	ムフリッド、ドゥベ、黒服の男

素直に追うか？　じっくり進むか？

[illegible]進むことにデモが発生する。ここは最短ルートで進む（部屋に入らない）と敵にほとんど会わな[illegible]はこのテで。なお、[illegible]いので、ゾーンA～B[illegible]

ケビンとの対決に備えよう

[illegible]敵は何度でも登場するので、経験値かせぎに最適。ゾーンGは広い迷路状になっているが、アイテムはないのでまっすぐケビンを追おう。[illegible]P500はほしい。

[illegible]タンに振り切れるぞ。

THE HYBRID ハイブリッドテクニック集 TECHNIQUE

1 強い勝ち方でアイテムゲット！

戦闘に勝つと、戦い方のランクが表示される。戦闘で少ないダメージで勝つ・効果的な（ゲージをためた）攻撃をするとランクが上がり、S以上だとアイテムが手に入る！

↑手数よりも有効打が決め手となるのだ。

2 身体の一部を集中狙い

身体の部位に一定のダメージを与えると、その部位が使えなくなることがある。敵の技に応じて狙いを決めよう。また、全体的に頭部は弱いので、ヘッドバットは効くぞ。

↑たとえば足技の使い手なら足から狙うべき。

3 打撃の基本はローキック

ローキックは敵をダウンさせやすく、倒れたあとに敵との距離もあまり離れない。ダウン攻撃を仕掛けるのにもってこいなのだ。足へのダメージで移動力ダウンも狙える。

↑地味だけど基本だからね、ローキックは。

4 投げ、ダウン攻撃の多用は禁物

投げ、ダウン攻撃は威力が高い反面、スタミナが下がりやすい。スタミナが下がると攻撃ゲージののびが遅くなるので、戦闘開始時にはスタミナの減る技はひかえめに。

↑打撃はスタミナが減らない。ストンピングも。

5 敵の復活ゾーンを活用せよ

敵の出現場所によっては、何度でも敵が復活するところもある。そこは経験値かせぎに最適なので、自分の能力に不安があるなら、その場所でくり返し戦うように。

↑セーブポイント近くの場所で経験値かせぎを

ハイブリ情報 このゲームでは敵の名前が表示されないので、P.75のモンスターリストの顔と見くらべて情報を集めてほしい。リストでは、基本的に出現する順番で左から右へ並べているから、ページ上のモンスターはゲーム前半、ページ下のモンスターは後半に出現すると考えればいいぞ。

LODE RUNNER 3-D
ロードランナー 3-D

十数年前パソコンで発売され大ヒットし、様々なハードに移植された名作PZGが装いも新たに3Dになって復活!! 今回はワールド３までのつまりやすいポイントを攻略する。

N64	ロードランナー 3-D	7月30日発売予定
	●バンプレスト●PZG●64M	￥6,800

ルールは今までと同じだよ

『ロードランナー』って言えば、地面に穴を掘って殺人ロボットから逃げつつ、ステージ中に落ちている金かいをすべて集めてハシゴから脱出すればクリア、というアクションPZG。今回の『3-D』は、敵がロボットから、金かいを奪っていったエンペラーモンクの手下に変わったが、基本的なルールは変わっていない。しかしステージの構成が立体的になったり、新しいアイテムであるバクダンが増えたりと、よりいっそう頭を使うようになっている。各ワールドも５つのステージに分かれ、さらにステージの中で４つのレベルに分かれているため、遊べる面数がかなり増えて、やりごたえも十分にアップしたぞ。今回は、ワールド３までの特に難しい面をクリアするコツを紹介していくので、テクニック集とも合わせてつまったときに役立ててほしい。また今回紹介していない面もこれらのテクニックを駆使すれば必ずクリアできるぞ。

⬆3D空間にある、全部の金かいを集めればクリアできる。

⬅敵を完全に倒す方法はないので、とにかく逃げまくろう。

CHECK! こいつらに注意!!

モンク

⬆逃げるより、穴を掘って埋めたほうがいい。

一番基本的な敵。主人公を追いかけてくるだけなので、穴を掘って落としてしまおう。また、金かいの上を通ると金かいを持っていってしまう。持っていかれた金かいは、モンクを穴に落とせば取り返すことができる。

フライングモンク

⬆絶対に穴に落ちないので、とにかく逃げよう。

空を飛んでいるので、穴を掘っても落ちてくれない。そのため、普段はバクダンの爆風を当てるくらいでしか倒せない。ただし、金かいを拾うことはないので、無理に倒す必要はない。とにかく逃げたほうがいい。

何かと役立つテクニック集!

ここでは、ゲームを進める上で知っておくと役に立つ、というよりも、知らないと絶対にクリアすることができないくらい重要なテクニックを教えちゃうぞ。

これらのテクニックは、今までの『ロードランナー』にもなく、『3-D』で加わった新しいテクニックなので、必ず目を通してほしいのだ。

⬅後半のワールドでは、これらのテクニックを知らないと、金かいを集めるのはまず無理。

1 ブラスターを使いこなそう

穴を掘ると、主人公が後ろに１ブロックぶん下がってしまうので、穴を掘った後に穴に落ちないように注意しよう。

…を破壊する。

…ク下がってしまう。

©1983 DOUGLAS E.SMITH ALL RIGHTS RESERVED ©1999 BIG BANG SOFTWARE ©BANPRESTO 1999 "LODE RUNNER" IS A TRADEMARK OF DOUGLAS E.SMITH AND LICENSED THROUGH T&E SOFT,INC.

一番最初なので、複雑な仕掛けは少ない

シャトルを使う

下に降りるためには、金かいの上にあるブロックを壊さないといけない。しかし、ブラスターでは穴に落ちてしまうのでNG。ここは、シャトルディスクに乗って移動し、ブロックの上にバクダンを落としていけばいい。

⬆ブラスターでは、後ろの穴に落ちてしまうのでうまくいかない。

⬆バクダンを拾ってからシャトルディスクに乗り…。
⬆バクダンをブロックの上に落としていく。
⬆ブロックが壊れたら、飛び降りて金かいを拾おう。

ここでのゴールへ行くための順番は、下の画面写真のとおり。2番めの画面写真にあるブロックが元に戻る前にゴールに行かないといけないので、なるべく急いでブロックを壊してダッシュで回ろう。

⬆3Dスティックをいっぱいに倒してダッシュさせないと間に合わない。

⬆まず、上の3つのブロックを全部壊してから降りる。
⬆タテにふたつ並んだブロックを両方とも壊しておく。
⬆最初に壊した3つのブロックが復活する前に降りる。

最初のブロックを壊して下に落ちると、バクダン地帯のバクダンが誘爆して、連続して爆発を始める。ここを抜けるには、復活したバクダンをひとつひとつ拾いながら、少しずつ進んでいけばいい。

⬆バクダンの効果範囲は広くない。ハデな爆風にだまされるな。

⬆ここからバクダンを落として下のブロックを壊す。
⬆爆発したら、敵が復活する前に飛び降りよう。
⬆あとはひとつずつバクダンを拾っていこう。

バクダンをふたつ

ブロックの下に浮いている1UPを取るためには、バクダンがふたつ必要。ふたつバクダンを取るには、右のバクダンを落としても無視して、もう一度左のバクダンを拾ってから進もう。あとは画面写真の順番に。

⬆このバクダンをあとに取らないと、バクダンをふたつ持てない。

⬆ここのブロックが復活する直前にバクダンを置く。
⬆シャトルディスクで上に昇ったら、急いで下へ。
⬆このブロックをバクダンで壊せば1UPが取れる。

…ると、…広がる。かなり効果範囲が広そうに見えるが、実際の効果範囲は下の図のとおり、かなり小さい。見ために ダマされないようにしよう。

バクダンで破壊できる範囲

バクダンが爆発すると、図のようにバクダンの周囲1ブロック内にあるブロックが壊れる（バクダンの真下のみ2ブロックぶん）。爆発したときに、この効果範囲内にいるとミスになるので注意。

横から見た図

地面に落ちているバクダンの横でバクダンを…させることができる。この…起こすことができる。後半のステージでよく使うテクニックなので覚えておこう。また、ワー…注意しよう。

ここに注意！

バクダンの爆風を当てる

…

熱されたブロックの上にのせる

…勝手に爆発する。

…注意しよう。

WORLD2 ワールド2 触るとミスになるトラップが多く登場

2 2 3

[illegible]

スタート地点のそばにある金かいは、普通に取ると脱出できなくなる。ここは、ピットランチャーが来るちょっと前に一番上のブロックを壊しておき、ピットランチャーが通り過ぎてブロックが復活してから取る。

↑ピットランチャーがコレくらいまで近づいてから穴を掘るのがミソ。

↑穴を掘ったら、戻って下の段に避難する。

↑ピットランチャーがブロックを全部壊すと…。

↑しばらくすると上の足場だけ復活する。

2 5 1

下段も掘り進め

この面は、地上だけでなくブロックの中にも金かいが埋まっているので、なんとか下の金かいを取らないといけない。そこで、ピットランチャーでブロックを壊しつつ、そのあとをついて行けば全部回収できるぞ。

↑ピットランチャーから離れすぎると閉じ込められてしまうぞ。

↑最初に上の段にある金かい14個を取っておく。

↑ピットランチャーを動かして下の段を歩いていく。

↑一周グルっと回って金かいを集めたらゴールへ。

2 5 4

難所の連続をくぐり抜けろ！

連続してバクダンが爆発する地帯や、ピットランチャーが行き来する通路など難所が多く、前半最大の山場ともいえるこの面は、攻略法を知らないとクリアが難しい。そこで、特に難しい場所を3か所ピックアップして攻略するぞ。特に、POINT 2のバクダン地帯はタイミングを覚えることがとても重要なので、失敗してもあきらめずに何度もチャレンジしてコツを覚えるしか方法がないぞ。

POINT 1 敵を閉じ込めておこう

ピットランチャーでブロックを壊したあと、すぐに先に進むと復活した敵があとをついてきて、バクダン地帯がツラくなる。ブロックがある程度復活するまで待ち、敵を閉じ込めながら先に進もう。

↑上のブロックが4つ復活するまで待つ。

↑敵を閉じ込めておけばあとが楽になる。

POINT 2 バクダン地帯をかけ抜けろ！

バクダン地帯では、連続で爆発が起こるので、どのバクダンが爆発しているのかがわかりづらい。ここでは、一番右のバクダンが、ブロックの熱で動き出したとき（ハネが回りはじめたとき）に走り始めるとうまく抜けることができる。

↑右端のバクダンのハネが回り出したら走る。

POINT 3 ナビゲーションピースを取ろう

この面のナビゲーションピースは画面のとおりにやればいい。危険な井戸をバクダン地帯の下で変えておくのを忘れずに。

↑上の2ブロックを吹き飛ばす。

↑脱出用にバクダンを置いて降りる。

↑バクダンが爆発したら脱出。

4.

[illegible]

5.

[illegible]

3 3 4 雪の道を走れ

この面でうまくバクダンを爆発させると、誘爆して連続して爆発が起こる。そうすると、雪の道がすごいスピードで動き出すのだ。うまくその上に乗って移動しつつ、金かいを回収していこう。

↑雪の道にのって外周をぐるっと回り、このバクダンを回収しよう。

↑ここにバクダンを仕掛けると誘爆が始まる。

↑この場所まで移動して待っていると…。

↑雪の道が流れて来るので、上に乗って移動しよう。

3 4 2 雪の道を作ろう

ボーナスステージへ行くために、スノーメーカーで雪の道を作る必要がある。下の画面の手順どおりにやれば、一本の道ができる。そうしたら、左側へメーカーを出し、帰ってきたところを下に落とせばいい。

↑1本の道を作ってから左へメーカーを出し、このブロックを壊す。

↑まず、前にある穴にメーカーを落とす。

↑メーカーが穴をふさいだら、もう1台前に出す。

↑ふさいだ場所に穴をあけ、そこからメーカーを落とす。

3 5 1 バクダンが重要

この面をクリアするためには、バクダンがふたつ必要になる。ふたつめのバクダンを取る方法は下の画面写真のとおり。雪の道を壊したあとにバクダンを置くタイミングは、何度もやり直して覚えよう。

↑うまく爆発させると雪の道の上にバクダンが置かれ、取れるように。

↑ここで爆発させると、バクダンが下に落ちる。

↑もう一度バクダンを拾ってから、雪の道を壊す。

↑雪の道が半分まで消えたら、バクダンを下に落とす。

3 5 4 時間壁を使おう

外周の金かいを取るには、バクダンの誘爆を使って、壁を壊すタイミングを遅くすることが重要。コレをやらないと、1周する前に壁が復活してしまい、脱出できなくなってしまうのだ。

↑左回りでないとうまくいかないので、画面写真どおりの手順でやろう。

↑まず、左のバクダンを取り、左の壁を壊す。

↑次に右のバクダンを取り右の壁を壊す。

↑左の壁を壊し、右のバクダンの隣にバクダンを置く。

6. 敵を利用して金かいを取ろう

高い壁の上や、地面の[illegible]と、主人公には取[illegible]に金かいがあることがある。こういうときは、モンクに金かいを拾わせて、運んできたところを穴に落とし[illegible]使えば、カンタンに金かいを集めることができるぞ。

例／3-3-2の場合

7. [illegible]

ミスをすると、主人公は面の最初の状態に戻されてしまうので、もう一度金かい集めをしないといけない。しかしボーナスステージに入ると、ミスを[illegible]ことができるようになる。後半の難しい面では、ミスをすることが多くなるので、この方法を使ってやり直す時間を短縮しよう。また、ボーナスステージクリア後にHUBに戻ると、次のステージが選べるようにな[illegible]

←残りの金かい数が1個の状態で入っておく。

←ミスしたあとも残1個の状態からでき[illegible]

キャラの入手から強いキャラの
育成方法までサポート
これで宇宙の平和は守ったも同然

PDウルトラマンバトルコレクション64

なんと、全部で101体もの歴代「ウルトラマン」キャラが登場するこのゲーム。どのキャラを育てようか迷ってるキミにおくる育成攻略だ！

N64	PDウルトラマンバトルコレクション64	発売中
	●バンダイ●SLG●256M　B	￥6,800

キャラ誕生

宇宙の平和を守る戦士を手に入れるふたつの方法!!

宇宙の平和を守るのも、ひとりよりは仲間がいたほうが心強い。このゲームでは一度に4体までのキャラを同時に育てることができるので、ゲーム開始当初からキャラを4体集めていっしょに育てていけば後半が楽になるぞ。新しいキャラは、「ガシャポン」か「GBパック」から手に入れられる。ここでは、このふたつのキャラ入手方法の違いと、効果的なキャラの誕生のさせ方を紹介していくので、強いキャラを手に入れるのに役立てよう。ただし、どちらのキャラ入手方法もお金がいっぱい必要になるので、必要なときにだけキャラを手に入れるようにしよう。

⬆最初に手に入るウルトラマンだけでは心細いので、すぐに新しいキャラを手に入れよう！

ガシャポンから入手

「ガシャポン」では、お金を払って新しいキャラを手に入れることができる。しかし、どんなキャラが出てくるか決まっていないので、強いキャラがなかなか出ないこともある。また、ガシャポンは全部で3種類あり、ガシャポンの種類によって出てくるキャラがちがう。お金の高いガシャポンからは、強いキャラが出やすいようだ。

⬆最初は「ガシャポンⅠ」しか使えないが、話が進むと使えるガシャポンの種類が増える。
➡どんなキャラが出るかわからないので、何度も試して強いキャラを手に入れよう。

全101体のキャラクタを入手せよ!

GBパックから入手

「GBパック」では、64GBパックに差したGBのソフトからキャラを呼び出すことができる。ソフトによって出てくるキャラが決まっているので、ソフトさえあれば、いくらでもお目当てのキャラを手に入れることができる。例として、強くてオススメのキャラが出てくるソフトを教えるので、ソフトを持っている人は、さっそく試してみよう。ウワサによると、強いキャラは人気のあるソフトに隠されているらしい…。

ポケットモンスター → ウルトラマンガイア

GBソフトを探しまくれ

ポケモンカードGB → ソフィー

遊戯王 → ウルトラマン

セーブ&リセットで強いキャラを探せ

「ガシャポン」で確実に強いキャラを手に入れる方法を伝授しちゃおう。まず、ガシャポンをやる前にセーブをし、気にいらないキャラが出たらリセットしてやり直す。こうすれば、お金を減らさずに気に入ったキャラが出るまで、何度もガシャポンができる。

◆インチキっぽいが、うまく使えば後が楽になるのだ。

©円谷プロ　©1996,1997,1998円谷プロ・毎日放送　©BANDAI 1999/1999 MONEGI

効率よくキャラを育てる4つのポイントを伝授!!

手に入れたばかりのキャラはかなり弱く、怪獣と1回戦っただけでボロボロになってしまう。いきなり戦うのは、回復などにお金がかかって効率が悪いので、まずは下の4つのポイントを参考にしてキャラの能力を上げよう。また下の方法で能力値は限界まで育てられるので、最終的には使える技によってキャラの強さに差がつく。強力な光線技を持つウルトラマン系のキャラがオススメ。

最初はヒヨッコ戦士でも、育てれば怪獣を倒せるような強いウルトラ戦士に生まれかわる!!

POINT 1 ジムできたえてキャラの能力をぐ～んと引き上げよう!!

たまにフィールド上に出てくる「ジム」は、無料でひとつの能力を5～9ポイント上げることができるおトクな場所だ。ただし、ジムは出現してから2、3日でなくなってしまうので、出てきたら急いで行くようにしよう。また、ジムで能力を上げると、「たいりょく」が50くらい減ってしまうので、ジムに入る前に体力を回復しておくようにしよう。

一度に上がる能力が大きいので、ジムには絶対に行こう。

64GBパックを使えばさらに効率よく!

[illegible]によって、決まった能力が上がる[illegible]られるので、効率的に能力アップができてとってもおトクなのだ。

POINT 2 ジムを使った後はちゃんとキャラを休ませよう

ジムで能力を上げると、キャラの「たいりょく」が大きく下がる。体力がなくなると「いどう」ができなくなったり、せっかく育てたキャラがキミのもとから逃げ出していなくなったりするので、ジムできたえたら、必ず「やすむ」で体力を回復させておこう。キャラが休んでいるときは、敵怪獣が襲ってくることもないので、ゆっくり休ませられるのだ。

次のジムに備えて体力を回復させておこう。

POINT 3 能力が上がったら、バーン平原でキャラのレベルを上げよう

ジムで何度もきたえて「こうげき」と「ぼうぎょ」の能力が50を越えると怪獣をカンタンに倒せるようになるので、今度は怪獣と戦ってレベルを上げよう。実は、どの怪獣と戦っても、もらえる経験値はほとんど同じなので、敵が弱いバーン平原で戦って経験値をかせぐのが一番楽にレベルを上げる方法なのだ。

POINT 4 レベルが上がったら、キャラのタイプを変えて、技をたくさん覚えさせよう

レベルが3以上になると、キャラのタイプを変えられるようになる。キャラは、ある程度経験値がたまるとタイプごとに違った技を覚えるので、ひとつのタイプの技を全部覚えたら、タイプを変えて別の技を覚えさせよう。ただし、タイプを変えるとレベルが1に戻り、能力が半分になるので、もう一度育て直す必要がある。

ガシャポンタワーの「タイプのへんこう」で変えることができる。

オススメのタイプは「ビーム」。強力な光線技を覚えられるのだ。

惑星バーンにせまる悪の怪獣を倒せ!!

ゲームが始まると、すぐに謎の怪獣の手下たちが惑星バーンにやってくる。この手下たちを倒すことで話が進んでいくので、ある程度キャラが育ったら、さっそく倒しに行こう。ここでは、怪獣のいる場所と戦うときの注意点を解説するので、しっかり読んで戦うときに役立ててほしい。

手下の怪獣は、強力な技を持っているので、勝負が長引くと危険だぞ。

ダダ

強烈な攻撃がくる前に倒せてしまう。

コロシアムにいる。HPは高めだが、最初の敵ということでたいして強くもない。能力を多少上げてあれば、カンタンに倒すことができる。さっさと倒してしまおう。

ベムスター

破壊光線はかなり威力が大きいぞ。

エレキングを倒したあとにコロシアムに行くと戦える。守備力が高めなので、攻撃力を上げて戦おう。勝負が長引くと破壊光線を撃ってくるので、一気に勝負をつけよう。

エレキング

たまに、マヒする攻撃をしてくる。

ダダを倒したあとにできる基地の中にいる。ダダよりは多少強いが、ダダを倒せたキャラならば、カンタンに倒すことができる。コイツも出てきたらさっさと倒してしまおう。

タイラント

戦う前にHPを回復させておこう。

ベムスターを倒したあとに、スタジアムで優勝すると出現する。ベムスターよりも格段に強いうえ、スタジアム戦のあとに戦うことになるので、残りHPに気をつけよう。

NEW SOFT 新作フラッシュ！

NP	ファイアーエムブレム　トラキア776	9月1日※
	●任天堂●S・RPG●容量未定	¥2,500※

※NP（ニンテンドウパワー）は、ローソンなどで書き換えができるSFC用ソフトです。なお発売日と価格はP.87の欄外参照。

ついについに！　『トラキア』のロムがやってきた！　今回は実際に遊んで判明したことを徹底紹介!!　これさえ読めば、説明書はいらない!?

ユニットごとに違う能力値が、個性となる

ステイタス画面解説

ユニットステイタス画面 1

ユニットの力の強さや速さなどを数値で表している。戦闘を行ううえで、最も重要になる部分だといえる。

名前　兵種　レベル／経験値

戦闘能力

力	力の強さを表す。この値が大きいほど、物理攻撃の攻撃力が高くなる
魔力	魔法力を表す。この値が大きければ、魔法攻撃力が高く、魔法攻撃に対する防御力も高い
技	この値が大きいと、攻撃の命中率などが高くなり、敵に攻撃を当てやすくなる
速さ	素早さを表す。素早いと、再攻撃や連続攻撃ができる。また敵の攻撃をよけやすい
幸運	運のよさを表す。相手の必殺攻撃を受けにくくなったりと、運がよければいいことがいっぱい！
守備	守備力を表す。この値が大きいと相手から物理攻撃を受けたときにダメージが小さくなる
体格	「捕える」「かつぐ」「ぬすむ」の行動ができるかどうかに関係してくるパラメータ

攻撃パラメータ

攻撃	装備している武器の威力にユニットの「力」または「魔力」を加えた数値
必殺	必殺攻撃（攻撃力が2倍）の攻撃ができる確率を表す
命中	装備中の武器で攻撃した場合の命中率を表している
回避	敵の攻撃をかわす確率。戦闘時には、この数値に地形効果などが加算される
射程	現在装備している武器の攻撃範囲を表す。武器によって射程の範囲は違う

現在の所持品

この画面でXボタンを押すと、どうぐの説明や武器の能力を見ることができる。また、武器の中には、特殊な能力を持ったものもあるため、新しい武器を入手したら、その場で確認するようにしよう。また、武器の使用回数が0になって武器が壊れても使い続けることはできる。しかし、壊れた武器は装備していると能力が落ちてしまうので、使っていると不利になってしまうのだ。常に予備の武器を携帯させるようにしよう。

●武器によっては装備するとスキルがつくものもあるらしい…。

©1996, 1999 Nintendo, ©1999 INTELLIGENT SYSTEMS

新たなマップが、めまぐるしく変わる戦局を演出する

マップ解説

今作は、脱出マップや防衛マップといった、攻めるより逃げたり、守ったりするマップができ、戦略の幅が広がった。また、ステージの進行のさせ方によっては、遊べるマップが増える「外伝マップ」が出現することもある。新しいマップのシステムを解説するぞ。

新マップシステム 外伝マップって何?

条件を満たしてクリアすると、次のマップとの間に外伝マップが出現し、より長く深く楽しめる。

⬇索敵マップといった珍しいマップが登場する。

⬆すべてに外伝マップがあるわけではない。

通常マップ

今までの「FE」シリーズでおなじみの、玉座や館などの拠点を制圧すればクリアになるマップ。

⬆おなじみのクリア方法。

脱出マップ(離脱マップ)

味方ユニット全員を離脱ポイントから脱出させることが目的のマップ。味方を逃がすことが重要。

⬆この矢印を目指して進むのだ。

防衛マップ

決められた拠点や人物などを、敵の攻撃から守り抜くマップ。

このほかにも索敵マップがある

索敵マップは、味方ユニットの周囲3マス分の範囲しか見えないので、いきなり敵に襲われるなど緊張感のある戦いを強いられる。

⬆急な敵襲に備えて行動しよう。

捕虜になった味方を救出できるマップがある

敵に捕捕になった味方ユニットは、放っておくと敵に連れ去られて行方不明になってしまう。しかし、行方不明になったユニットを助けられるマップが一度だけ用意されているらしいぞ。人数制限など詳細はまだ不明。

ユニットステイタス画面2

ユニットの個人データ

所属	そのユニットが所属する軍隊名を表示する。ときには、ひとつのマップにいくつもの軍隊が登場することもある
指揮	指揮能力を持つユニットは、★がつく。★が多いほど能力が高く、同じ軍隊にいるユニット全員の能力を上昇させる
行動	ユニットの再行動のしやすさを表す。★が多いほど再行動しやすい。再行動時には、攻撃などがもう一度行える

再移動と再行動の違い

⬆行動がもう一回できる。

⬆できるのは移動のみ。

同行	かついだり、捕えてたりして、いっしょに移動しているユニットの名前を表示する。同行しているユニットとは物交換ができる
移動	ユニットの移動範囲を表す。移動範囲は地形によって変動する。レベルが上がったときに、たまに移動力が上がることがある
疲労	ユニットの疲労度。ある程度章が進むと、疲労の値が高くなったユニットは出撃することができなくなってしまう
状態	ユニットの状態を表す。敵から毒を受けたり、魔法で眠らされたりした場合に、その症状を表示する

武器レベル

ユニットがどれだけ武器を使い慣れているかを表す。E～Aまでの5段階表示で、Eが一番低く、Aに近づくにつれ熟練していることになる。武器ごとに設定されているレベルにキャラが成長してないと、その武器を装備できない。

⬆オノを使い続ければ、オノの武器レベルが上がる。

スキル(特殊能力)

ユニットの中には、スキル(特殊能力)をもっている者がいることがある。また、武器そのものにスキルがついている場合もあり、装備することで特殊な能力を得ることができるのだ。また、どうぐの中には、使うことで新しいスキルを覚えられるものもあるらしい。右に紹介したスキルは、序盤に出てくるほんの一部。まだまだ驚くようなスキルが隠されているらしい。攻略のカギを握るアイテムだ。

いかり ⬆反撃時に必殺攻撃が出やすくなる。

ぬすむ ⬆条件を満たせば敵のアイテムを盗める。

まちぶせ ⬆必ず先制攻撃できる。個人スキル。

れんぞく ⬆2回連続攻撃をしやすくなる。

カリスマ ⬆周囲の味方ユニットの能力を上げる。

いのり ⬆HPが少なくなると、回避率アップ。

FEトラキア もっと²情報! 『FE』のプリライト版(メモリカセット〈¥3,980〉に、あらかじめゲームデータが入っているもの)は、¥6,000。8月16日までにローソンで予約中。「FEコレクションカード(9枚セット)」つき。8月28日に引き渡し。また書き換えは、9月1日から¥2,500で。

新しく増えたコマンドが新たな戦略を作る

新コマンド

『トラキア』で新たに追加された「捕える」「かつぐ」「ぬすむ」の3つのコマンドは、このゲームを攻略するための最重要ポイント。ここでは、これら新コマンドでどんなことができるのかくわしく解説。これらのコマンドを理解しないと、勝ち進むことは難しいぞ。

捕える

直接攻撃ができるユニットは、自分の体格の数値以下の敵（騎馬系は除く）に対して「捕える」のコマンドが使える。「捕える」を選ぶと戦闘が起こり、この戦闘で相手を倒せば相手を捕虜にできる。またこのときは普通に敵を倒したのと同じ経験値ももらえるので、とってもお得。ただし「捕える」攻撃時は、戦闘能力が半減した状態で戦うので、返り討ちにあわないように注意すること。

⬅捕えるは条件がとても厳しい。
⬅捕えると、同行者マークがつく。

特徴① 捕えた敵のアイテムを奪える！

捕えた敵は、同行ユニットとなるため、アイテムを自由に奪い取ることができる。強い武器やめずらしいアイテムを敵が持っているときは、捕えて奪い取るようにしよう。

⬅敵を捕えたら、すぐ「物交換」。

特徴② 敵に捕えられた味方をアイテムごと取り返せる

味方が敵に捕えられることもある。その場合、敵を倒せば味方は助け出せるが、持っていたアイテムは戻らない。しかし、ここで敵を捕えれば、アイテムと味方の両方を取り返せるのだ。

⬅味方が捕まったらすぐ助ける。

！ アイテムごとかキャラだけ返してもらうかの選択が迫られる！

敵は味方を捕えるとすぐに離脱しまう。その間に、アイテムごと取り返すか、あきらめて味方だけ助けるかを判断しないといけない。

⬅迷っていると、逃げられるぞ。

！ 敵を無条件で捕えられる

戦闘力がない相手（武器がない、魔法で寝ているなど）は、戦わずに「捕える」ことができる。ただこの場合は経験値はもらえない。

⬅僧侶は武器がないのですぐ捕まる。

かつぐ

体格が自分以下の味方（騎馬系は除く）に隣接したときに出てくるコマンドで、味方をかついで同行ユニットにすることができる。また、かついだ味方を「人交換」コマンドで味方に渡すこともできる。ピンチになった味方を安全な場所に離脱させるのに役立つぞ。ただし、かついでいる間は、体格と魔力以外の全能力が落ちるので、敵に囲まれているときなどは、かつぐと逆にピンチになる。

⬅体格が高ければ、かつげる。
⬅かつぐと同行者マークが出る。

特徴 味方を助けることができる

かつがれているユニットは絶対にダメージを受けることがない。元気なユニットが瀕死の味方をかつぐことで、かわりに攻撃を受けて一時的に助けることができるのだ。

⬅攻撃を受けても同行者は無傷。

！ かついでいる味方が死んだら？

かついでいるユニットが戦闘不能になると、かつがれていたユニットはそのままその地点に降ろされる。降ろされる地点が移動不可な地形の場合は、近くの移動可能な地形に降ろされる。

ぬすむ

「ぬすむ」のスキルをもったユニットが、自分より「速さ」の能力が低い敵ユニットに隣接した場合に使える。相手から、自分の体格より軽い重量の武器またはアイテムをひとつ盗むことができるのだ。また盗んだときに、少しだけ経験値をもらうことができる。「ぬすむ」は条件を満たしていれば、絶対に失敗することはない。軽いアイテムを持っている動きの遅いユニットが狙い目だ。

⬅速さが高ければ「ぬすむ」が出る。
⬅体格が大きくないと盗めない。

特徴 武器・アイテムを奪って敵を無力化できる

どんな強力な武器を持った敵でも、持っている武器を全部盗んでしまうと、無抵抗になってしまう。無抵抗の相手は反撃できないので、うまく武器を盗めば、強敵でもカンタンに無力化できるのだ。

⬅カンタンに盗める武器もある。

！ 「ぬすむ」はシーフだけではないらしい

『トラキア』では、運がよければ、「ぬすむ」のスキルを覚えられるアイテムをゲットできるという。素早くて体格の大きなユニットに使えば最強の盗賊になるかも…。

！ 人交換も自由にできる

現在かついでいるユニット以上の体格の味方ユニットが隣接すると、「人交換」コマンドが現れる。「人交換」では、かついでいるユニットを交換することができるので、うまく「人交換」をしてユニットをリレーすれば、1ターンで遠く離れた安全な場所まで移動させることもできる。

⬅味方を助けるときに役立つ。

！ やはり「話す」コマンドはあった！

ストーリー上関係のあるユニットどうしが隣接すると、たまに「話す」というコマンドが出てくる。こうなると、敵を説得して仲間にしたり、仲間からめずらしいアイテムをもらえたりすることがある。ヒマがあったら関係がありそうなユニットどうしを隣接させてみよう。

⬅いろんなユニットを隣接させてみよう。

FEトラキア もっと²情報！ 『トラキア』ではお金をもらうことがないので、買い物をするのが難しくなっている。しかし「捕える」や「ぬすむ」など、敵からアイテムを調達する手段があるので、うまく敵のアイテムを奪って、自軍の武力を補強していこう。

気になるストーリーを先取り紹介

ストーリー

今回はゲーム序盤の5章までに出てくるキャラクターと進行マップ、それとちょっとした攻略法を紹介する。次号からいよいよ本格的な攻略が始まるので、それまで首を長ーくして待っていてちょうだい。

第1章 フィアナの戦士　制圧マップ

登場キャラクター

リーフ ●物語の主人公。剣の腕はいい。

エーヴェル ●この時点で十分強い女剣士。

オーシン ●攻撃力が高く、動きも速い戦士。

ダグダ ●群を抜いた攻撃力で敵を倒そう。

ハルヴァン ●安定して強く、攻撃の主力に。

タニア ●後方から間接攻撃をさせよう。

※ほかにフィン、マーティも登場します。

村を占拠している帝国兵を倒していくマップ。少しずつ進んで各個撃破すれば楽勝。

⬇村からアイテムゲット。

⬆帝国から村を取り返せ。

第2章 イスの海岸　制圧マップ

登場キャラクター

ロナン ●リーフ軍に共感をもっている。

バクス ●防御力が高いので魔法で倒そう。

海から海賊の増援が来るので、海辺で待って対処しよう。ボスは守備力が高いが魔法攻撃で楽勝。

⬇いきどおりのロナン。

⬆海から海賊の増援が来る。

第2章外伝 海賊島　制圧マップ／索敵マップ

登場キャラクター

リフィス ●全然攻撃してこないが…。

シヴァ ●必殺攻撃を連発してくる。

サフィ ●リーフ軍の貴重な回復役。

初めての索敵マップ。敵の奇襲に気をつけつつ、集団になって動こう。

⬅ユニットの周囲しか見えない。

第3章 ケルベスの門　制圧マップ

登場キャラクター

ロボス ●防御力が高いが、弱点あり。

岩の中と、左下の草原から増援が出てくるので、部隊を2つに分けて対処しよう。

⬇捕まってる子供を助ける。

⬆山賊から村を守るのだ。

第4章 地下牢獄　脱出マップ

登場キャラクター

カリン ●非力だが、回避率が高い。

フェルグス ●前衛で大活躍してくれる。

マチュア ●素早さが高く攻撃を避ける。

ブライトン ●守備力と攻撃力がある。

ダルシン ●重装備なので守備力が高い。

ラーラ ●「ぬすむ」でアイテム集める。

武器がないので、盗賊に宝箱を開けてもらって武器を取ろう。敵は山賊にまかせておこう。

⬅山賊は仲間なので外に出そう。

➡宝箱の中にある武器を回収しよう。

第4章外伝 風の勇者　脱出マップ／索敵マップ

登場キャラクター

セティ ●強力な魔法でザコを倒してくれる。

アスベル ●数少ない魔術師。誰かを探している。

ここも索敵マップなので、見えない場所からの奇襲に気をつけよう。

⬅子供たちを心配して来た?

第5章 母と娘　脱出マップ

登場キャラクター

マリータ ●呪いの剣に操られている様子。

ナンナ ●剣と杖が使えるので、役立つ。

レイドリック ●リーフの宿敵。嫌な攻撃をする。

ワイスマン ●章のボス。強くなって再び。

ナンナを死なせないように敵から逃げ回らせつつ、リーフたちは闘技場の扉へ急ごう。

⬅レイドリックのワナにはまる!?

⬆リーフのひかりの剣が炸裂!!

次号発売直前徹底攻略!!

FEトラキアもっと²情報! 今までの「FE」では、特定のキャラで「話す」ことで説得し、仲間を増やすパターンが主だった。しかし「トラキア」では相手を捕えることで仲間にできるパターンもあるので、仲間になりそうなイベントキャラは殺さずに捕まえてみること。

今回はあっと驚く情報が盛りだくさん！
いよいよ発売されるぞって雰囲気が伝わってくる4ページ。
なかなかゲットできない、ミュウの入手情報もあるよ！

GB	ポケットモンスター金・銀	9月上旬発売予定
	●任天堂●RPG●8M　B	¥3,800（予）

ポケモントレーナー必須アイテム！　これがポケギアだっ!!

主人公が左手首に装着している腕時計らしきモノの正体がわかったぞ。その名も「ポケギア」！　時刻表示機能はもちろんのこと、携帯電話として（ゲーム内の）知り合いのトレーナーと連絡がとれる。さらにラジオ機能も備えていて、さまざまな情報をいつでもどこでも入手できる、などなど、とっても便利な携帯型情報端末なのだ。ポケモンずかん同様、ポケモントレーナーには欠かせないツールになりそうだぞ！

⬆服の上から直接身につけるようだね。

⬆これがポケギアの操作画面だ！

注目！いろいろな大会がある？

今まで紹介したトレーナーたち

今までに判明しているトレーナーは8人。全部で何人いるのかな？

©1995-99 Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ポケモンに性別が存在することが判明!!

前作ではニドランにだけ♂・♀が存在したが、今作ではほかのポケモンにも♂・♀がいる。コラッタにも、アーボにも、サンドにも、♂と♀がいるのだ！　今のところ性別の違いがどんなことに影響があるのかは不明だが、単純に性別があるだけではなさそうだ。なにか仕掛けがあるのかもね。

さらに、前作から『ポケモン金・銀』に移動させたポケモンにも、ちゃんと性別がつくらしい。今のうちに前作のポケモンを集めておこう！

⬅コラッタ♀とアーボ♀の戦い。『ポケモン金』には♀しか出現しない、というようなこともある？

⬇スピアーとバタフリーにも性別が。こちらは♂どうしの戦い。

⬆サンド♀とコダック♂、異性どうしの戦闘ではナニが起きる？

CHECK 1 子どもが生まれるかも…!?

[illegible]が存在するということは……ひょっとして[illegible]生まれるなんてあったりして？　[illegible]トゲピー[illegible]タマゴから生まれたみたいだし……。くわしいことはわかりしだい報告！

➡ポケモンは[illegible]生まれる?

CHECK 2 ♂と♀では強さが違う?

[illegible]作のニドラン♂・♀は、少し[illegible]どうなっているのかな。のうりょくだけでなく、レベルアップで覚えるわざや、使えるわざマシンに違いが出てくるかもしれないぞ。

[illegible]

CHECK 3 進化後の名前はどうなる?

ニドラン♂がニドリーノ[illegible]ニド[illegible]種類[illegible]わるポケモンがいるかもしれない。ナゾノクサの♂はクサイハナ、♀はキレイハナという可能性もあるかもね。

⬅ニドラン♂が進化すると、ニドリーノになったが…。画面は『ポケモン赤』。

『金・銀』に登場する新ポケモンたち 新ポケモンはどんな活躍をする?

ヤミカラス

➡ヤミとついているくらいだから、夜にしか出現しない[illegible]

デンリュウ

⬅見ためはでんきタイプのポケモン。まさかドラゴンタイプ?

ホーホー

⬅このポケモンもヤミカラスと同じく、出現するのは夜っぽいけど。

エレキッド

⬅名前からするとでんきポケモンで、エレブーと[illegible]よね。

ルギア

⬆この夏ウワサのポケモン。その[illegible]は映画[illegible]

ふたりめのガールスカウトがいる! P.90にポケギアのディスプレイ画面写真があるが、そこにはガールスカウトの名前に「サトミ」という文字が！　以前紹介したときの名前は「カナミ」だったので、どうやらガールスカウトもいっぱいいて、それぞれ名前がついているようだね。全部で何人いるのかな？

発売日に届く!『ポケモン金・銀』ビッグプレゼント!

ポケットモンスター金 ポケットモンスター銀 を合計100名に!

大放出!

『金・銀』の発売日にソフトがキミの手に!

『ポケモン金・銀』のソフトを抽選で100名の読者にプレゼントします! ラッキーな当選者には、『金・銀』発売日に宅配便で自宅にお届けするよん! 応募方法をよく読んで、ハガキを書いたら即ポストにGO! なおひとりで何通もの応募も可。さあ電撃を買って、バリバリ応募してくれ!

⬅まいこはん! わてに幸運くださいな!

応募方法はこちら!

官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、「金・銀」のどちらがほしいかを明記し右下にある応募券を貼ってあて先まで応募してください。

しめ切りは8月6日(消印有効)。本誌10月号(8月21日売り)でラッキーな当選者のみなさんを発表します!

【おもて】
101 8305
東京都千代田区
神田駿河台1-8
(株)メディアワークス
電撃NINTENDO64編集部
「ポケモン金・銀」プレゼント係

【うら】

スペースワールドで『金・銀』を、さきがけプレイできるぞ!

8月27～29日に幕張メッセ……スペースワールド。そこで発売前に『ポケモン金・銀』をプレイ可能だ! さらに、ミュウプレゼントも再び実施……ただしミュウプレゼントは、特別な引き換え券がないともらえないぞ。

⬆金・銀、きん・ぎん、キン・キン、もう待ちきれんわい!!!

ミュウをGETできるラストチャンス?

⬆夜明けのミュウ、キミが……

レディバ

➡6本の手足で多彩な攻撃ができそう。むしタイプのポケモンのようだ。

マリル

⬅去年の映画……チュウの夏休みも出演。どんなモンなのかな?

ヤドキング

⬅ヤドン……頭にかみ……ターのエ……進化が変……形。……ル……で、……い。

キレイハナ

……ようだけど……? クサイハナとなに……

トゲピー

……化するんだろう?

イトマル

⬆クモのようなポケモンなので、糸をはいて相手の動きを封じたりしそうだね。背中の模様もなんだか気になるところ。

キリトリ線

ピカチュウ米国で大旋風 日本で去年上映された「ミュウツーの逆襲」が、この夏アメリカでも上映される。「もののけ姫」が1000館上映だったのに対して、この「ミュウツーの逆襲」は、なんとそれを越える1500館! アメリカでのTVアニメの平均視聴率も15%と好調で、アメリカでもポケモンキッズが激増中とか。

電撃N64 9月号 「金・銀」応募券

愛と勇気と果物で、

ノリはおバカだけど、システムは大まじめ！「見ための爽快感」「バカっぽい演出」というコンセプトで作られた、イカしたSTGがN64に登場。この秋STGファンは、見たこともない弾幕の嵐に魅了される！

N64	爆裂無敵バンガイオー	9月発売予定
	●トレジャー●ＳＴＧ●96M　B	￥5,800（予）

御意見無用！ランガイオー トレジャーといえば、「ゆけゆけトラブルメーカーズ」を開発したメーカー。「ゆけゆけ」が発売された頃、Ｎ64ソフトはポリゴンにこだわった作品が多く、なかには「なんで３Ｄにしたの？」と疑問に思うものもあった。トレジャーはそんな流れに（→）

宇宙にはびこる悪を討て!!

男気溢れるド派手2D STG、ここに見参!!

『バンガイオー』は面クリア型の2D・STGで、ボスキャラかステージのどこかに設置されたコアを破壊すればクリアとなる。難易度はステージを進むごとに上がるので、STGの達人まで十分楽しめるゲームになっているのだ。敵をバンバン倒していく演出はかなり派手なので、STG初心者でも日頃たまったストレスを発散できるぞ。

⬇ステージのラストに控えているボス戦。まわりの地形を利用するなどの戦法も重要になってくる。

⬅激しい敵の攻撃をかいくぐりながら、クリアを目指すのだ。

⬆ステージはタテ・横・斜めと、自由に移動できる。

⬅ステージ数は、全部でなんと40面以上もあるのだ。

徹底検証!! 『バンガイオー』3大魅力

1 ショットは2種類!

ショットは自動的に敵に向かっていくホーミング弾と、障害物にぶつかると反射しながら飛んでいくバウンド弾の2種類が用意されている。それぞれの特徴を[illegible]て、状況に応じて使い分けていくわけだ。どちらの弾でも[illegible]の弾を相殺できるので、[illegible]なくガンガンぶっ放せ!

⬆[illegible]用としての役割を持つ

⬆[illegible]

2 全方位攻撃で敵を一掃!

[illegible]にも敵のど真ん中に飛び込んでしまったとき、大活躍するのが全方位攻撃だ。これは、Rトリガーを一定時間押したままにして離すと、360°に同時に弾が放てる超強力技。使用中の武器によりくり出される弾が変わり、トリガーを[illegible]で、同時に放つ弾の数が変化する仕組みになっているぞ。この攻撃を使用すると、画面左下に表示されたゲージが一定量消費される。ゲージは、敵を倒すと出現するス[illegible]などの、スペースフ[illegible]を取ると一定量回復するのだ。

⬆[illegible]

3 連続コンボで武器がパワーUP

[illegible]の敵や弾に攻撃が連続して当たると、コンボとして大[illegible]が与えられるのだ。このときコンボの数が100を超えると、うずまきマークが出現し、それに触れると武器のパワーアップかライフの回復ができるのだ。全方位攻撃は、使うとうずまきマークを簡単に出現させられるので使用ひん度が高い。

➡これがうずまきマークだ。

⬇[illegible]

これも魅力だ 各キャラの設定がかなりシビれます!!

このゲームにはいろんなサブキャラクターが登場するが、彼らひとりひとりに、細かくもバカバカしい設定が用意されているのだ。たとえば、うずまきマークに接触すると現れるオバちゃんの設定。[illegible]前はレベルのおかん。大阪は[illegible]一の人気者で、みんなからレベルさん、レベルさんと慕われている[illegible]なんだかなあ(笑)。

⬆弾幕が張られまくった敵の最前線にも出現するすごいオバちゃんだ[illegible]

※写真を一部モノトーンに加工してあります。©TREASURE/ESP 1999

御意見無用! ランガイオー (・)のらず、あえて2DでおもしろいACT『ゆけゆけ』を作り上げたのだ。『バンガイオー』も見ためはレトロな感じの2D・STGだけど、おもしろさでは3Dのゲームに負けていない。すごいぞ、トレジャー!

最強のロボットを育て上げるのだ!

カスタムロボ CUSTOM ROBO

装備を自由に変更できる「カスタムロボ」。バトルの行方は、すべてキミの腕にかかっているぞ！

N64	カスタムロボ	1999年秋発売予定
	●ノイズ●A・RPG●容量未定 B	価格未定

装備を組み替えて激烈バトル!! 『カスタムロボ』の魅力を分析

体高30cmほどの小型ロボ「カスタムロボ」を操り、白熱のロボットシューティングバトルが楽しめるゲーム。このロボットは、移動速度が速い、攻撃力が高いなど、いろいろなタイプに分類される。そして最大の特徴が、装備を自由に変更して自分好みのカスタマイズができるということだ。

➡戦いの舞台「ホロセウム」は何種類も用意されているぞ。

⬅カスタムロボを自在に操り、戦術を駆使して敵を倒せ！

CUSTOMIZE 装備を組み合わせろ

カスタムロボは「ガン」「ボム」「ポッド」の3種類の武器を装備することができる。それぞれの武器は、自分の好みに合わせて自由に変更することができるぞ。組み合わせ次第ではカスタムロボの性能を大幅にアップさせることも可能だ。弱点を補うか、長所をさらに伸ばすか。どちらを選ぶ？

⬅バトルで勝つためには、ロボットの特性に合った武器を選ぶことが重要だ。

⬆いろいろ試して、最強の組み合わせを探そう。

BATTLE 「ホロセウム」で1対1の闘い

戦闘ルールは簡単。「ホロセウム」と呼ばれるバトルフィールドで、装備している武器を駆使して戦い、相手の体力をゼロにすれば勝ちとなるぞ。もちろん、ただ適当に動いているだけでは、勝つことなど到底できない。カスタムロボの性能特性と装備している武器を考えながら戦おう。

⬅バトル開始。まずはカスタムロボが入っているサイコロを投げ入れる。

⬇相手の体力をゼロにすれば勝ち。「ホロセウム」ごとの地形変化も特徴も頭に入れて戦おう。

⬆3Dスティックを素早く回すと、サイコロがカスタムロボに変形！

STORY スーパーコマンダーを目指せ

カスタムロボを始めたばかりの主人公。だが、そんな主人公にも、ライバルたちは容赦なく挑戦してくる。そんなライバルたちと戦って勝利し「コマンダー」（操縦者）としての実力を身につけていこう。そして、未来のスーパーコマンダーを目指すのだ。

⬆ホロセウムを縦横無尽に駆けめぐれ。

©1999 NOISE(Marigul)

On&Off Racing

迫力のレーシングバトルを体感せよ!!

好評を博した『マルチレーシング チャンピオンシップ』の流れをくむ、新作RCGが満を持して登場だ。あの抜群の操作感覚や迫力のレース展開が今、N64で蘇る。今回はコース上でのさまざまな変化や登場マシンについて紹介していくぞ！

N64	オン&オフ　レーシング	9月24日発売予定
	●イマジニア●RCG●96M　C　振	¥6,800

オン&オフロードが入り乱れるコースを駆け巡るRCG

分岐点での選択がレース展開を左右する

この『オン&オフ』のコースには、分岐点が存在する。分岐点では、スピードを出せるが距離の長いオンロードコースか、距離が短いかわりにスピードが出せないオフロードコースのどちらかをプレイヤー自身が選択できる。一定コースを走るのではなく、戦略的にコースを組み合わせて攻めるのだ。

分岐

⬆オンロードは路面状態が安定しているので、ハイスピードで走行可能。

⬆オフロードではスピードは出せないが、オンロードより距離が短い。

同じコースでも状況がさまざまに変化する

同じコースであっても、時間帯によって、その状態が変化する。雨や雪、夕暮れや夜など変化もさまざまだ。どんなに変化に富んだコース状況にも対応できる高度なドライビングテクニックが要求される本格RCGと言える。キミもこの迫力のレースバトルを体験すれば、きっと満足するはずだ。

⬆一面銀世界のコースを疾走。より正確なテクニックが要求される。

⬆美しい夕焼けのコース。夕焼けに見とれてミスの確率も高くなる!?

遊べるモードは全部で4つ

チャンピオンシップモード

コンピュータが操作する9台のマシンと規定周回内で競い合うモード。難易度によって、6種類のコースが用意されている。

タイムトライアルモード

プレイヤーマシンのみが登場するモード。ほかの車に邪魔されることがないので、本物の最速ラップへ挑戦することができる。

フリーランモード

周回数の決められていない、フリーランを楽しめるモード。好きなコースを走ることができるので、練習やコース攻略にもってこい。

対戦モード

ふたりまでの同時対戦が可能なモードで、上下分割画面での熱いバトルが体感できる。友だち同士で熱い対戦になること必至！

個性的な8台のマシンが登場!!

ここではゲーム中に登場する8台のマシンを大紹介！　どれも速そうなマシンばかりだ。この他、ゲーム中には2台の隠しマシンも用意されているぞ！

特徴	マシン	最高速度	駆動
バランスのとれた性能が魅力	MASARA	MAX250km/h	4WD Type
安定したコーナリングを実現	MEGA	MAX250km/h	FR Type
力強い走りが魅力	ENDUO	MAX195km/h	4WD Type
オフロードでのグリップ力はピカイチ	DOG	MAX195km/h	4WD Type
バンに似合わぬスピード感	KING	MAX195km/h	4WD Type
豪快なドリフトを決めろ	JEEP	MAX250km/h	RR Type
低重心の安定したフォルム	ALFA	MAX250km/h	4WD Type
大型タイヤで抜群のグリップ力を実現	ROVER	MAX195km/h	4WD Type

©1999 Imagineer Co.,Ltd.©1999 Genki Co.,Ltd.

THE PRESENT DETECTIVE

花火がドカーン！ アメデオくんビクーッ！ なプレ探が贈る♡

プレゼント探偵団

スカッと青空！ もう夏だねっ。花火大会、見に行った？ スイカ割りの予定は？ 予定がない人は、いっちょプレゼント応募に賭けてみよう！

①『スター・ウォーズ エピソード1 レーサー』（任天堂）

ヒット映画の迫力を楽しんでね！ 超高速バトルの始まりだよ!!

3名

②『実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー2』（コナミ）

キックやトラップの種類が大幅に増加！ テクニックをみがこう。

5名

③『ロードランナー3-D』（バンプレスト）

敵も出現する3Dフィールドでパズルを解こう。名作の復活だよ。

3名

④『ハイブリッドヘブン』（コナミ）

格闘のエッセンスが採り入れられた、期待のRPGが登場！

3名

⑤『川のぬし釣り 4』（パックインソフト）

『ぬし釣り64』にあったこん虫採集や花つみといった要素を盛り込んだうえ、素潜りのミニゲームまで追加された人気シリーズ最新作！ 主人公は兄、弟のどちらかを選ぼうね。

3名

⑥『スパイVSスパイ』（ケムコ）

その昔、FCで発売された話題作がGBカラーで復活！ 部屋に隠されたアイテムを相手よりも早く探し出そう。通信ケーブルを使えば、友だちと白熱の対戦もできるよ。

3名

⑦『次世代ベーゴマバトル ベイブレード』（ハドソン）

「ベイブレード」と呼ばれるベーゴマを使って、熱いバトルを展開！ ベイブレードには各属性を持った精霊が封じ込められているよ。

3名

⑧『牧場物語GB 2』（パックインソフト）

前作と同じように主人公の性別が選べるのはもちろん、動物や作物の種類がドーンと増えたよ！ また、動物の放牧もOK。N64版を遊びつくしたら、今度はGB版だね！

3名

⑨『Jリーグ エキサイトステージGB』（エポック社）

SFC版のパワグンの操作性を再現した期待作！ 登録選手はもちろん実名。プレシーズンマッチをはじめ、4つのモードを楽しもう。

3名

⑩『マリオゴルフGB』（任天堂）

ゴルフゲームではめずらしい「キャラ育成」が楽しめるよ！ ゴルフの基礎知識も学べるのがウレシイね。また、GB版で育てたキャラデータを、N64版に移せる機能を搭載。

3名

⑪指定図書カード（メディアワークス）

打ち上げ花火もいいけれど、小さな線香花火もステキだよね。指定図書カードで電ロクが1冊買える、線香花火のような小さなシアワセをアナタにも♡

10名

ペンよ、うなれ!! 応募のキマリ

切りは8月4日。発表は本誌10月号!! 点火！ シュッ。ドカーッ!! 大爆発。

イラスト・コミック／路みちる

GoGo!! アメデオくん

8月号当選者発表

①オウガバトル64
茨城県　嶋田洋
石川県　矢野博幸
熊本県　菊池淳
②バイオレンスキラー
青森県　持田みさき
埼玉県　真坂弘人
神奈川県　塩尻君子
京都府　松本剛
広島県　小橋智咲
③エルテイル モンスターズ
滋賀県　疋田泰成
大阪府　山下望月
鹿児島県　山口政光
④サバイバルキッズ 孤島の冒険者
秋田県　塩谷努
福島県　佐藤美香
静岡県　大串健佑
⑤トラック＆フィールド
千葉県　三枝友子
愛知県　杉江翔
愛媛県　阿部孝治
⑥ワールドサッカーGB
岩手県　細越沢崇介
東京都　柴井健一
岐阜県　渋谷真之
（他7名）
⑦昆虫博士2
京都府　阿部周
兵庫県　稲垣しのぶ
徳島県　野村直輝
③釣り先生2
群馬県　飯島優貴
神奈川県　岡裕太
滋賀県　若村義行
⑨GBカラー本体
北海道　吉川健
島根県　筒井航
沖縄県　比嘉ゆかり
⑩指定図書カード
山形県　高梨純一
広島県　瀧口貴啓
香川県　戸川友秀
（他7名）
※敬称略

「GBカラーかんぺき攻略ブック」プレゼント当選者

①GBカラー本体
栃木県　久地井大介
兵庫県　津田拓也
福岡県　織部哲也
（他2名）
②ポケットモンスター金・銀
北海道　金浜樹理
千葉県　麻生明延
和歌山県　田口浩之
（他7名）
③パワプロクンポケット
東京都　中馬ツバサ
長野県　田畑仁史
愛媛県　黒木紗江
④ビートマニアGB
岩手県　森平智美
神奈川県　大村直紀
香川県　日高直人
⑤ゼルダの伝説 夢を見る島DX
群馬県　菊地俊光
愛知県　横山雄一
福岡県　山中豊
⑥ドラゴンクエストモンスターズ
神奈川県　林大樹
新潟県　中村和子
鹿児島県　吉田哲郎
⑦がんばれゴエモン 天狗党の逆襲
三重県　柳陽子
大阪府　橋本理義
山口県　十代田陽子
（他2名）
⑧ときめきメモリアル POCKETカルチャー編
静岡県　堺史江
広島県　前谷伊豆実
大分県　村上智美
（他2名）
⑨ときめきメモリアル POCKETスポーツ編
埼玉県　吉田くるみ
岐阜県　佐々木淳
鹿児島県　榎木祐一郎
（他2名）
⑩ゲームボーイウォーズ2
東京都　生川功
静岡県　増田浩臣
山口県　長岡貴之
（他2名）
⑪ロボットポンコッツ スターバージョン
山形県　竹光春
千葉県　野口武志
（他3名）
⑫ボンバーマンクエスト
⑬ゲームボーイキャリーバック
⑭スーパーライトボーイポケット
⑮ハドソン特製ボンバーマンポーチ
の当選者は発送をもってかえさせていただきます。
※敬称略

©Lucas film Ltd.&TM.All right reserved.Used under authorization©1999 KONAMI All Rights Reserved©1996 JFA©1983 DOUGLAS E.SMITH ALL RIGHTS RESERVED ©1999 BIG BANG SOFTWARE ©BANPRESTO 1999 "LODE RUNNER" IS A TRADEMARK OF DOUGLAS E.SMITH AND LICENSED THROUGH T&E SOFT.INC©1999 KONAMI&KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA ALL RIGHTS RESERVED©1999 VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE Software Inc. ©1999 KEMCO All other elements©1999 E.C.PUBLICATIONS,INC SPY vs SPY is registered trademark of E.C.Publications,Inc.MAD MAGAZINE and all related elements are the property of E.C.Publications,Inc.TM &©1999.All rights reserved©1999 HUDSON SOFT ©1999 エポック社・小学館プロダクション©1999 Nintendo/CAMELOT

アンケートハガキの書き方&質問

●下の質問を見ながら、ハガキに番号を書き込んでください。質問と答えの欄がずれないように注意！

Q1 あなたの性別をお答えください
①男②女

Q2 あなたの年齢をお答えください

Q3 あなたの学年・職業をお答えください
①小学3年以下②小4③小5④小6⑤中1⑥中2⑦中3⑧高1⑨高2⑩高3⑪短大・専門学校⑫大学生・大学院⑬予備校・浪人⑭会社員⑮アルバイター⑯主婦⑰その他

Q4 今号の記事でよかったものをふたつ、下の表から選んで番号で答えてください

Q5 今号の記事でつまらなかったものをひとつ、下の表から選んで番号で答えてください

Q6 今号の記事で何を読みたくてこの雑誌を買いましたか？
同様にひとつ番号で答えてください

Q7 次の号でもっととりあげてほしい記事はなんですか？
同様にひとつ番号で答えてください

Q8 本誌の価格についてどう思いますか？
①安い②ふつう③高い

Q9 今号の表紙についてどう思いますか？
①とてもよい②よい③ふつう④悪い

Q10 本誌をいままで読んだことがありますか？
①毎号読んでいる②ときどき
③(ほとんど)読んだことがなかった

Q11 GBを持っていますか？
①GBカラー、GBを両方持っている
②GBカラーのみ持っている
③GBのみ持っている④持っていない

Q12 64DDに期待していますか？
①期待している②期待していない
③どちらともいえない

Q13 ドルフィン（任天堂次世代機）に興味がありますか？
①興味がある②興味がない
③どちらともいえない
④そのほか（具体的にお答えください）

Q14 付録として、シールはついていたほうがいいですか？
①かならずほしい②ついていればうれしい程度
③どちらでもよい④不要である

Q15 現在おもにプレイするゲーム機はなんですか（ふたつまで）
①N64②スーパーファミコン③GB（GBカラーも）④プレイステーション⑤ドリームキャスト⑥セガサターン⑦パソコン⑧そのほか

Q16 どんなジャンルのゲームが好きですか？
(略称の意味はもくじで確認してください)
①3DのACT②2DのACT③A・RPG
④S・RPG⑤コマンド式RPG⑥SLG
⑦そのほか

Q17 本誌以外によく読むゲーム雑誌およびゲーム&コミック誌はなんですか？
名前を書いてください（最大2つまで）

Q18 これから発売されるN64とGBソフトのなかで、やってみたいソフトをふたつ、その名前を書いてください
(どちらかのハードのソフトのみでもOKです)

Q19 以下のソフトについてお聞きします。
それぞれについて番号でお答えください。
①買う予定である②興味はある③興味がない
Aポケモン金・銀（GB）
Bスーパーロボット大戦64
Cカスタムロボ
Dドンキーコング64
Eカービィ64
Fスーパーマリオ RPG2
Gファイアーエムブレム（NP）
Hドラクエ I・II（GB）

今号の記事と答えの番号

①N64超新作3連発！
②スーパーロボット大戦64
③オウガバトル64
④マリオゴルフ64
⑤実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー2
⑥シャドウゲイト64
⑦スター・ウォーズ エピソード1 レーサー
⑧電車でGO！64
⑨ハイブリッドヘブン
⑩ロードランナー3-D
⑪バイオレンスキラー
⑫PDウルトラマン バトルコレクション64
⑬ファイアーエムブレム トラキア776
⑭ポケモン金・銀
⑮爆裂無敵バンガイオー
⑯カスタムロボ
⑰オンアンドオフレーシング
⑱ホットゲームプレビュー
⑲電撃シャングリラ
⑳ゲームの素
㉑パワプロ情報局
㉒宮本茂のロクヨン魂
㉓ゲームボーイパラダイス
㉔ウラワザ研究所
㉕ニュース64クリップ
㉖しおまん64

FROM EDITERS RETURNS

編集部から
編集部にお電話をいただく場合、質問は記事に関する問い合わせのみにしてください。「このウラワザ載ってるの？」とか「ソフトいつ出るの」、「このソフトの解き方教えて」などの質問にはお答えできません。調べたりするのはたいへんな労力がかかりますし、発売日などに関してはメーカーさんの利益をそこなうことになったりするからです。

●編集部に(加)が加わり、パワー（平均年齢も）アップしました。なので忙しさも減るはずなのに、ぜんぜん寝るヒマがありません。うーん、攻略本のせいかなぁ。でも、よく考えてみるとコパアメリカのせいでした。なぜ攻略本を作っているときには、必ず大きな大会があるのだろう。陰謀か。(後)

●群馬県のとらきちさん、ゲームの素部員のためのホームページ（以下HP）運営ご苦労さまです（笑）。ちょくちょく覗かせてもらってますが、続々と伝言板に常連さんが集まる様は見ている側もワクワクしますよ。まだ見てない方にHPのある場所のヒント。「寺尾市を探せ！」です。探そう！(渡)

●友人と同居を始めてまる一年。その間一度のケンカもせず、つつがなくやっております。というか、編集部に来てからは生活時間が違いすぎて、話をするのは週に3、4回。ケンカのしようもありません。平和なのは良いけど、このままだと何も話さなくなるのではと、ちょっと不安。(ま)

●夏休みを早めにとって、沖縄に行って来ます。輝く太陽と、青い海、白いビーチには藤原紀香みたいなナイスバディなお姉さんたちがうじゃうじゃ、海に入ればマンタにイルカにジュゴンにクジラがわんさか。ああ、おきなわ、オキナワ。なんと甘美な響き。待ってろよお、藤原紀香ああ！はせ

●悪夢を見る。歯医者に行ったら、腕に注射され、するとそこが急激にふくれて、中から貝柱のモンスターが破り出てくる。医者が「踏みつけなさい」と言い、そのとおりにやっつけると、看護婦が拍手する。なんじゃこりゃ。疲れや悩み（あるんかい？）が、夜になるとイメージとして現れるのか。(み)

●個人的な希望でなんですが、次世代GBには絶対にポケカメ的な機能を装備してほしい。アメリカで「パーフェクトダーク」をプレイして思ったんだけど、自分の顔がゲームのキャラになるのってヘンでおもしろい。ドルフィンのコントローラにもカメラがついてることを期待したい激写派の(豊)

●某64系ライバル雑誌からスパイとして送り込まれた…といのはウソです。イロイロと紆余曲折を経て「電撃64」編集部にやってきました。読者の皆さんの期待に応えれるようにがんばりますんで、N64を盛り上げていきましょう。T社のF岡さん、M社のS尾さん、よろしくね。(加)

新作ソフトをしっかりチェック

Hot Game Preview

ハーイ！ みんな64楽しんでる？ 今回はナント11本のソフトをレビュー。パァーっとてんこもりの梅雨明け宣言！

SOFT / PREVIEWER	オウガバトル64 Person of Lordly Caliber	PDウルトラマンバトルコレクション64	スター・ウォーズ エピソード1 レーサー
	7月14日 ●シリーズ3作めとなる傑作S・RPG。システムは1作めの「伝説」に近い。 ●任天堂●S・RPG●¥7,800	7月16日 ●GBソフトをつなげて、怪獣を作って、戦わせることができる、育成SLG。 ●バンダイ●SLG●¥6,800	7月21日 ●映画のハイライトシーンをゲーム化。空中に浮遊する感覚で進む3D・RCG。 ●任天堂●RCG●¥6,800
上野浩明	●「伝説」のシステムをベースに「レギオン」システムや疲労度などの新要素を追加して、さらにSLG色を強くした感じ。こう書くと難しそうだけど、難易度は「伝説」より低い。操作性もよく、戦闘アニメを短縮したり、強制終了など設定が細かくできるのも◎。もちろん「オウガ」のいい点であった選択肢によって大きく分岐するストーリー展開もある。欠点と言えば、ステータスのHPが少々見にくいところくらい。本格的なS・RPGを待っていた人は買ってソンはなし。 **9**	●GBソフトがなくてもキャラを入手でき、育成もできるから、どうしても64GBパックが必要というわけじゃないんだけど…でもやっぱりこのゲームの魅力はGBソフトを使って遊ぶことだろうね。比較的簡単にキャラを育て上げることができるので、このゲームは、「バトル」よりも「コレクション」に重きが置かれているように思う。なんだか「コレクション」のために集めている感じになっちゃうんだよね。キャラを集めるという部分でもうひと工夫ほしかったな。 **7**	●高速・浮遊タイプのRCG。独特の慣性が働く操作感をマスターするには、少し時間がかかるかも。スピード感は満点。閉まりかけた扉を寸前でくぐりぬけるところなど、速すぎて恐怖感を感じるくらいです。そしてなによりビジュアルは美麗。あまりにキレイすぎてコースと背景の区別がつきにくいほど。ハイレゾパック対応ですが、使わないと遠方がかすみ、ちょっとプレイしづらいです。これは必須かも。ファンでない人もスピードと美しさに酔いしれることができるソフトです。 **8**
高見沢有志	●ゲームのノリは「伝説のオウガバトル」に戻ったけれど、マップが小さくなり操作も親切になっているので、初心者でも格段に遊びやすくなっていると思う。ひとつのステージもちょうど良いくらいの長さなので、思わず続きが遊びたくなるね。ストーリーも前2作を遊んでいるとニヤリとする演出があったり、あいかわらず、いい意味で戦争の重たい雰囲気が出ていて○。ただ編成画面が見づらく、ユニットが増えると、なにがいるのかわかりにくくなるのはなんとかしてほしかったな…。 **8**	●1日の指示を出した後、ぼーっと見ていなければいけなかったり、戦闘の行動がまわってくるまで時間がかかったりなど、ゲームのテンポはかなりゆっくりめ。キャラの育成は、少し育てると簡単に強いキャラに育ってしまうので、もう少し工夫がほしかったな。マップが狭く展開が単調なので、ストーリーはオマケ程度で、どこまで強いキャラを作れるかってのが主体になってくるような気がする。64GBパックを使ったシステムは斬新なだけに、もう少し練り込んであればなぁ…。 **6**	●操作性もスピード感も良好。コースもたくさんあり、ボリュームも満点なので、かなり長く遊べるオススメのRCG。特に、マシンを強化した後半戦は、「エフゼロ」に勝るほどのスピード感を味わえるので、スピード狂の人はぜひ遊んでほしい。ただ、ポッド（乗り物）が障害物にぶつかるとあっさりと壊れるので、入り組んだコースだとあまりスピードが出せないのは残念。ハイレゾパックなしでも十分キレイだが、使わないと画面がぼけて見づらいので装着をオススメ。 **8**
佐々木麻里菜	●会話ウインドウ内のイラストがチト怖いかな〜とも思うけど、グラフィックは本当にキレイ。独特の暖かみある絵で、街や野山の風景に目をひかれます。さて、システムは？ これがかなり遊びやすい。実際、指示を出すだけでOKだし、苦労すべきところはユニットの編成部分だけ。逆に言えば、ユニット編成に非常に気を使うかな。操作もここだけ少し面倒だし。とは言え、シナリオも重厚&壮大で、ひとつの国に起こるドラマを心ゆくまで堪能させてくれます。やってソンはナシ。 **9**	●デフォルメされたウルトラマンたちがちまちまと動く姿は愛らしいが、ゲーム中、いろんなところである「待ち時間」が長い……。基本的にプレイヤーはウルトラマンに指示を出して、遊ばせたり、探検に出かけさせるんだけど、その間やることナシ。これでは手持ちぶさただ〜。序盤で出現する敵もメチャ強くて、まともに戦えない。もう少しバランス調整してほしかったな。でもGBソフトからいろんな怪獣を生み出して育てて、友だちと対戦させる、発想はいいよね。 **5**	●思ったよりも、というか全然3D酔いしない！ 地べたスレスレを疾走するせいか、スピード感は強烈だし、先のコース展開（地面の起伏など）が一見してわかりづらいのも興奮します。ポッドレーサーの形が変わっているため、左右にブレやすい感覚があるけど、うまく操れるようになると快感です。「SW」モノとしては比較的誰にでも遊べる難度かな。パーツを組み替えると、見ためにもハッキリと性能アップ。レースに勝って賞金を貯めようという気になることウケアイだよ。 **9**
長谷川編集長	●最近のRPG系の取説ってボリュームありすぎて、なかなか辛いもんがありますな。その点から見ると、このゲームのチュートリアル&オンラインヘルプは親切。ほとんどの操作はこれでOKなので、取説恐怖症の方にもノー問題です。ゲームは、まさにあの懐かしの「伝説」そのもの。S・RPG好きの私にははずせない1本でしょう。ただ、覚えなきゃならないルールが多いのも確かなので、このジャンルが苦手な人にはキツイかも。そんな人はうちの攻略本を見てください(←宣伝)。 **9**	●すんごーく平たく言っちゃうと、「ウラトラマンのポケモン」みたいなソフトですな。自分のキャラ（最初はウルトラマン）を育てて強くして、おなじみの怪獣たちとのバトルをこなしていくという進行になっております。64GBパックとの連動で手持ちのキャラを増やしたり、育てたりもできます。3等身3Dのウルトラマンがかわいくて、育てる楽しみもいろいろあって、なんとなくやり続けてしまいました。しかーし、戦闘や移動に時間がかかり過ぎっすよお！特に序盤はツライっす。 **7**	●見に行った人の間では、意外と賛否両論あったりする「スター・ウォーズ」ですが、ゲーム版は、中盤のレースのシーンに絞って登場だす。エンジンが本体をひっぱっていくというギミックが、RCGとしてはかなり新鮮で、独特の操作感がありますな。このフニャッと曲がる感覚に慣れてくると、なかなか楽しめるので、RCGとしてのデキ自体は悪くないです。ただ、こんなこと言うとミもフタもないんだけど、「スター・ウォーズ」のゲーム版が、RCGでいいの？と言う疑問は残りましたよ。 **7**

レビュアーの傾向と対策？ 今回新しく加わった「長谷川編集長」は好き嫌いがハッキリしている人、「高見沢さん」はゲームはなんでもこなすゲーム小僧（？）、「佐々木さん」は熱烈感情ゲーマー、「上野さん」は理論派です。それぞれ傾向があるので、深読みしてね。

私の近況

●欲しかったカラープリンターを中古ながらついに購入しました。本体わずか¥3,000！だがインク代の方が高くついてしまった(笑)。で紙を買いに電気屋へ行ったんだけど、店内の階段を上っているときに足がつってしまう緊急事態発生。室内でゲームばかりやっていると、体が弱ってダメですね。というより歳のせいかな？

上野浩明

●気がついてみればもう7月、夏ですか…。去年の夏がどこにも行けないまま終わってしまい散々だっただけに、今年の夏こそはどっか旅行に行こう、と貯金をしていたが、パソコン買い換えたり、仕事机を買っていたりしたら、いつの間にか貯金がなくなってしまっていた。コりゃ、今年の夏も部屋でゴロゴロするだけでおしまいなのかな…トホホ。

高見沢有志

●最近、完全なる趣味で某RPGを遊んでます。や〜、改めていうのもなんだけど、ゲームって楽しいね！　少しゲームから離れてみると、その楽しさがすっごく新鮮。仕事としていろんなゲームに触れるけど、心から楽しいと思えるゲームって、システムが簡単なものでした＝すぐハマる。自分にとっての「いいゲーム」の条件がわかった気がする夏です。

佐々木麻里菜

●どうもどうもどうも、魂の編集長はせがーでございます。今回からレビュアーとしてこのリングに立つことになりました。好きなジャンルはS・RPGと格闘ゲームと歴史SLGとジャンボ鶴田と本上まなみと小沢まどかと織田信長と古畑任三郎とカキフライと蚕豆とスキューバダイビングとサバゲーとばふばふとむぎゅむぎゅと○○○と… (以下省略)。

長谷川編集長

格闘伝承F-CUP Maniax

8月下旬

●体力が0になっても死なず、ポイントを取ることで勝敗が決まる、新システム格ゲー。

●イマジニア●ACT●¥6,800

●試合の勝敗がポイント制なので、わりとサクサク進みます。ワザが多彩で試合にバリエーションを持たせることができるのはいいのですが、複雑なコマンドの必殺技は、最近の格闘ゲームの流れからすると少々古いような気も。また、キャラ育成のスゴロクモードは、キャラの育成だけでなく、時間制限などの条件つき対戦が遊べ、本編とは違った楽しさがあって良いです。対戦格闘ゲームのなかでは異色だと思うので、変わった対戦格闘がやりたい人にオススメしたいですね。 **6**

●ノリ的には「ファイティング・カップ」のバージョンアップ版。新キャラが少し増え、各キャラに新しい技がちょっと追加された感じ。「F・カップ」とシステムはまったく同じなので、「F・カップ」を遊んだ人はすんなり遊べるだろうし、格闘ゲーム好きなら大苦戦を押せる内容。ただ気になったのが、新キャラの中にグラフィックが違うけど技は前作のキャラの流用かな？みたいなキャラがいたこと。スゴロクモードは、どこまで強いキャラが作れるか、がなかなか燃える。 **7**

●『F・カップ』よりも爽快感がアップしているんじゃないかな？　レスポンスもいいし、技コマンドもさほど難しくないみたい。キャラの動きもキレがあって、見ているだけでも結構盛り上がれちゃう。演出面も凝っていて、ステージごとに雰囲気があってグー。7ポイント先取というルールは、デスマッチ的な戦いが好きな人にはアッサリしたものに映るかもしれないけど、サクッと決めたい私は大歓迎。派手な技で決まったときなんて、メチャうれしいもんね〜。買っちゃおうかな？ **8**

●この作品の一番のポイントは「ポイント制」による勝敗でしょう。感覚としては、かなりスポーツライクな戦いですね。最初はけっこう違和感があるんだけど、ゲーム性はむしろこちらのほうが高いかも。アマレスや柔道に近い感じかな。ただ、せっかくの格闘独特の爽快感に若干欠けるところはあると思うんだよね。格闘ものってさあ「ズバッ！　ガスッ！　グシャ！で勝ち名乗り！」ってのが気持ちよかったりするので、その分チマチマした感じは受けましたな。大筋では○でしょう。 **7**

WIPEOUT64

7月予定

●多彩なモードに加え対戦ができる、未来のサイバーな雰囲気の3D・RCG。

●ココナッツジャパンエンターテイメント●RCG●¥7,980

●浮いた車体で進めるRCGですが、今ではこうした操作感覚のゲームは、結構出ていてそう新しくは感じませんでした。3Dスティックを使うのですから、微妙なサジ加減のコース取りでレコードを塗り替えられる、みたいな厳しさがほしかったですね。アイテムしだいで、なんとなく楽しめるRCGだと思いました。PS版とくらべても、フワフワ感もスピード感もあまりなく、そのため酔いも少なめな感じです。でもサイバーで近未来的雰囲気は結構気に入りました。 **6**

●機体が浮いてるため、最初は普通の車とはちょっと違った操作感覚にとまどうが、慣れるとこのフワフワ感が楽しくなる。相手を攻撃するウェポンも「オイオイ」ってくらい凶悪なモノが多いので、うまくやれば上位には食い込める。ただスタートダッシュを使わないと3位入賞がキツイのは難易度が高すぎだと思う。それとコースのマップが見られないうえに、カーブが多いので何度も遊んでコースを覚えるまでスムーズに走れないのはイライラした。慣れればどってことないが…。 **7**

●難度高し！　まず、そう思った。RCGとしてはかなりのデキ映えで、スピード感やBGMに関しては全然文句ナシ。速いったら速いよ！　3D酔いもしなかったし、チャージ、アイテムポイントを覚えて、コースをストイックに攻める快感はハマることうけあい。とはいえ、本当に難しい。チャレンジモードで1位になるには的確に敵車をツブしていかなきゃいけないわけで、走りながら敵を叩くことに慣れないうちはボロボロな結果。やりがいは確かにあるから、上級者向けってとこかな？ **8**

●どひ〜、結構ムズイっす。ゲームとしては「エフゼロ」と「マリオカート」を合わせたようなノリですね。こういのってけっこう苦手なんで、私はチャレンジモードで3位に入るのがやっとでした。RCGって実は各車の「キャラ立て」がかなり重要だったりするんだけど、その辺がちょっとわかりにくいかも。しかし独特の浮遊感は慣れてくると気持ちいいし、N64版では対戦もできるので、その筋の人(←意味不明)にはお勧めかな。RCGとしての出来はけっして悪くありません。 **6**

実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2

7月29日

●J1・J2のチームを使え、サクセスモードも追加された人気サッカーシリーズ最新作。

●コナミ●SPG●¥7,800

●実戦での基本的な操作システムはこれまでの「パースト」シリーズと同じ。新たに導入されたサクセスモードも「パワプロ」とシステム的にはほぼ同じ。変わりばえがしないなあ、と思いつつも、やはりハマってしまった。特にサクセスモード。手塩にかけて選手を育て上げる快感は、病みつきになることウケアイです。「実況」シリーズは、それぞれのゲームでシステムが確立していて、高い完成度を誇っているので安心して遊べます。買ってもソンはないと思いますよ。 **9**

●簡単なボタン操作でいろんなプレイができるので、操作は楽ちん。フェイントなどで相手を抜くのも簡単なので、攻めていて気持ちいい。ただCOMの操作する味方がヘボいプレイを結構してくれる。それで今一歩というところでボールを相手に取られ、イライラさせられることもしばしば。サクセスは、熱血青春ドラマみたいなノリなので遊んでいてちょっと恥ずかしい部分があるが、『パワプロ』にひけを取らないデキなので、やり込みがいはある。あとはキャラの絵の好みかな。 **7**

●ついに「実況サッカー」シリーズにもサクセス登場ですか！「パワプロ」とくらべるとイベント数は少ないように感じるけど、かなりよくできています。これまで、ただ試合を消化しなきゃいけなかったサッカーゲームよりも、私は断然こっちのほうが好き。育成要素が入っていると、やっぱり熱の入りかたがちがうもん。とはいえ、実際の試合での操作はなかなか難しい。これって、シリーズのファンから見たら普通なのかな？　ビギナーにはチト敷居が高いように感じました。 **7**

●はじめにことわっときますが、私スポーツものって全然だめなんですね。っていうかドヘタなのよね〜。だから、サッカーゲームの真の部分でこれがどれくらいいいソフトかどうかって、正直コメントしにくいんだけど、操作自体はそんなにムズくないです。でも、テクなしなんだけどね、ワシ(笑)。そんな私でもできるのが、サクセスモード。これは結構楽しめました。『パワプロ』でサクセスモードにハマった人なら買いでしょう。育て方にコツがあるけど、慣れればノー問題ですな。 **8**

ロードランナー3-D

7月30日

●主人公を操り、3D空間に仕組まれた、ワナをかいくぐり条件をクリアしていくPZG。

●バンプレスト●PZG●¥6,800

●3DのPZGというと、3Dの特長を生かそうとするあまり、かえっておもしろ味に欠けるものが多いけれど、このゲームは、そのへんは大丈夫です。操作はとてもシンプルで苦労することなく、解くことに全力をそそげるところがいいです。面数も多く、そこそこ遊べる点を評価します。ただし、今この手のゲームをどうしてもやらねば、ということもなく、たまには毛並みの違ったゲームをしたいという人はどうぞ、かな。ロードが長い、視点がつらいなどありますが、○です。 **7**

●ステージ構成が3Dになってさらにやりごたえが上がったのはいいんだけど、視点が見づらくなってるのは気になった。内容はSFC版「ロードランナー」と似ているんだけど、細かいルールが変わっているため、よりいっそう頭を使うようになってる。ただ序盤から高度なテクニックを要求されるのに、そのヒントがないのでつまりやすいのが気になった。ゲームのルールを理解するとかなりハマれるPZGだけに、難易度の高さがお世辞にも一般向けと言えなくなってるのがオシイ。 **6**

●ありがちなPZGなんだけどフィールドが3Dということで、攻略にチト頭を使うかな。ガンガン進むよりも、フィールドの構造や仕掛けを把握することが大事みたい。難度のレベルが上がっていくと、敵が出現するんだけど、仕掛けを使って敵をうまく倒せるようになると快感！　ド派手な演出はなく、ちくちくと攻略していくタイプのゲームが好きな人ならオススメできるかも。唯一、気になるのはメッセージが英語ってことだけ。1本あるとうれしいな、というソフトだね。 **8**

●あの懐かしの「ロードランナー」が3Dになって登場！って言われてもその懐かしの「ロードランナー」ってやったことなかったのだよね〜。ほとんどPZGってやらない人間なので、最初は結構抵抗あったんだけど、やり始めるとなかなかハマリますね。ルールも操作も複雑ではないので、割と気楽に始められます。面が進むと、敵キャラが出てきたりして、難しくなっていくバランスもいい感じ。ただ、若干ロード時間が長いような気がしました。基本的にはソンはないと思います。 **7**

イラスト／宮須弥　※今回「格闘伝承」「WIPEOUT64」は発売日が確定していませんが、掲載してあります。

次のページもあるよ！

今月の1本

●ゲーム性、シナリオ、ボリュームなどを考えると、当然『オウガ』でしょう。N64では、この手の本格的S・RPGは初登場ですし、やってもソンはないでしょう。ただ好き、嫌いがハッキリと分かれるゲームなので、万人向きとは言えません。そういう意味では『電車でGO!』『バースト2』の2本は、誰でもスッと入っていけ、楽しめるかな。

上野浩明

●今月はまちがいなく『オウガ64』だろう。『伝説のオウガバトル』のシステムを遊びやすく改良してあるので、『伝説』を途中で投げだしてしまった人にもオススメ。夏休みの間はコレでキマリだね。実際、オレもこの夏はコレやって過ごすだろうしね(笑)。RCG好きで、なおかつ映画のデキうんぬんを気にしないなら『スター・ウォーズ』もオススメ。

高見沢有志

●まずは『オウガ』。待っただけのかいはあったと思えるシナリオの良さ、洗練されたシステム(だと私の目には映った)が、同系統の作品と比較して群を抜いています。惜しむべき要素をあえて言うなら、キャラの顔グラの濃さ? 次点で『スター・ウォーズ』。なにも考えずにハイスピードのレースに浸れます。映画と同じシーンが見られて幸せ〜!

佐々木麻里菜

●やはりココは『オウガ』でしょう。ムービーがギンギンに出てきたり、ものすご〜く目新しいシステムがあったりするわけじゃないんだけど、きちんと作られている上質のS・RPGです。『ハイブリッドヘブン』も捨てがたいんだけど、ゲームの"深さ"という点で一歩譲るでしょう。こういうソフトがもっとN64に出てきてほしいモンですよ。ホント。

長谷川編集長

電車でGO!64

7月30日

●音声認識システムを採用し、音声で待ち時間をかせげる、人気シリーズ最新作。

●タイトー●SLG●¥6,800

上野浩明 9

●音声入力システムにかなりハマった。セリフを言うのに熱中していると電車の操作がおろそかになるし、操作に気をとられていると入力し損なう。これまで『電GO!』をやり込んだ人も、このかく乱攻撃(?)にはメロメロになるでしょう(笑)。個人的には(音声入力に)失敗すればペナルティというのではなく、成功すればボーナスという考え方を採用している点も評価できた。人気シリーズの最新作ってファンだけが楽しめるモノになりがちだけど、これなら万人にオススメできます。

高見沢有志 8

●遊べる沿線も多く、読み込み時間もないため、他機種版を買った人でもコレで遊び直す価値は十分にあり。持ち時間の多い練習ステージは、初心者が練習するのにもってこいなので、一度もプレイしたことのない人でも楽しめるのは○。音声認識システムは、最初はどうかと思っていたが、遊んでいるウチにノリが良くなって妙に楽しくなった。ただ、決められたコースを、時間通りに運転しなければいけないので、最初のウチはうまく走れないイライラをのりきる忍耐力が必要かも。

佐々木麻里菜 6

●アーケードで大人気だったけど、私は未体験。で、実際にN64版をプレイしたんだけど、・・・電車の運転って難しい〜! 景色なんか見とれている場合じゃない、警笛を鳴らしたり、減速したり、時間を守ったりとやることいっぱい。大混乱した私は急停車してしまって、乗客が頭をぶつけました。ゴメン。操作に慣れるまで、かなり時間がかかるけど、友だちと腕を競い合うと、結構楽しいよ。ちなみに音声認識システムはオマケ的要素が強くて、あまり印象に残らず。惜しい。

長谷川編集長 7

●PS、SSに続いてN64にもやっと登場の『電GO!』ですな。わたしゃSS版はやってたんですけど、結構難しかった印象がありましたな。N64版ではなんつっても音声入力が特徴なんですが、その音声入力を使って速度をコントロールしたりするわけじゃないのが残念。そりゃあ確かにこのゲームは持ち時間が命なのはわかるんですが、なにか肩すかし食らった感じもありました。やっぱりこのゲームにはマスコンが一番しっくりくるよね。その筋のマニアの方には、ぜひオススメ。

ハイブリッドヘブン

8月5日

●謎の地下組織と戦う主人公。戦闘に格闘ACT要素を取り入れるなどした異色RPG。

●コナミ●RPG●¥7,800

上野浩明 7

●コマンド選択式でありながら、アクション要素をうまく採り入れた戦闘シーンが斬新。アクションとコマンド選択のバランスがほどよい感じで、適度に緊張感がある戦闘が楽しめますね。ただ、敵から攻撃を受けないと、出せる技の種類が増えていかないので、ときにはわざと攻撃をくらう必要があります。そのあたりをストレスに感じる場面もありました。全体的なバランスもまずまず。マップ的にもほぼ1本道なので、迷うことなくシナリオを追いかけられるのも好感を持てました。

高見沢有志 6

●見ためは3D・ACTっぽいが、実はRPG。それほどACTの要素はなく、マップの中を行ったり来たりして謎を解いていくので、誰にでも楽しめると思う。が、周囲が見づらい視点で進めていくので、大切なアイテムを取り逃すことが多い。もう少し見やすい視点にしてほしかったな。戦闘は、たまにインチキくさい攻撃をうけるコトを除けば、単発の攻撃を組み合わせて連続攻撃にしたりもできるのでやり込む楽しさはある。でも、どうせなら戦闘もACTにしても良かったのでは?

佐々木麻里菜 7

●フルポリゴンのRPGとしては比較的良くできているほうで(キャラの体がカクカクしているけど)、視点が自動的に切り替わったり、アイテムの前に立つと自動的に拾い上げたりと、なかなか親切。ただ、最初のうちはどんなストーリーなのか、見えづらく、なんのために戦っているかがわからない。しだいに謎が明らかになっていくんだけど、序盤のうちでもう少し手のうちを明かしておいてもいいんじゃないかな、という気がしました。戦闘は格闘っぽくて、なかなかスリルあり。

長谷川編集長 8

●これはよい! 格闘マニアの私的には「自分の肉体が最大の武器」というシステムが気に入った! 両腕、両足などにそれぞれ経験値や、耐久力が設定されていて、戦闘ごとにレベルアップしたり、新技を覚えていったりします。RPGとしてはかなり新鮮だよね。現代(というか近未来)を舞台にした設定も最近の私好み。つまり、私のツボにはまったソフトです。まだやり込んでないのでストーリーがどうなっていくかは不明ですが、私みたいな人にはオススメ!(←なんのこっちゃ)

ラリー'99

8月6日

●勝ち進んでいくことで車をパワーアップさせ多彩なコースをクリアしていく、RCG。

●イマジニア●RCG●¥6,800

上野浩明 6

●このゲームのウリはラリーで実際に使われている車を登場させていることなのですが、内容が手堅くまとまりすぎてそれ以上のウリが見つかりません。たとえば、タイヤの摩耗、パーツの破損などの要素でレースに緊張感を持たせようとしていますが、これは今やあまり新しい要素ではないですよね。ただ、すごく悪い点もないですし、3DのRCGをやってきた人なら、すんなり遊べる間口の広さも持ち合わせているので、買ってすごくがっかりするようなこともないでしょう。

高見沢有志 7

●3Dスティックの操作感覚もよく、多少走りにくい車もセッティングをいじれば走りやすくできるので、やり込むとおもしろくなる。グラフィックが少しさみしく感じるが、各コースとも違ったロケーションの場所だらけなので、走っていてあきないね。ラリーゲームだとわかっていて遊べば楽しめるが、普通のスピード重視のRCG以外はやらん、って人にはあまりオススメしない。ひとつ気になったのが、実際はけっこう広いのに、見ためのコースの幅がやたら狭く感じること。なぜ…?

佐々木麻里菜 8

●車の挙動とかアレコレ、くわしいことはよくわかりませんが、……なぜか楽しく遊んでしまった…。車の動きが、ちとリアルじゃないなぁと思うんですよ。ハンドルを切り返した際に車体が大きくブレないし、リアルな「走ってる感」は少ないかも。でもね、逆にあまり凝りすぎてないから、遊びやすいの。マシンのセッティングだって強制じゃないし、すぐにレースできる。頑張れば順位を上げられる。リアル志向じゃないかもしれないけど、私にとってはOKなデキでした。

長谷川編集長 6

●RCGが多い今月ですが、このソフトはN64ラリーゲームでは初の、実車を操作できるとゆーのが売りです。架空の車じゃなしに、実際にヨーロッパのラリーで活躍する車がバンバン出てきます。そうゆートコは実車派の私にはうれしいんですが、スピード感のなさが若干気になりますな。なんとゆーか、ハンドルきった時のダイレクトな感じに乏しいトコがあります。けっこう大事な要素だと思うんだけどね。N64ユーザーで、実際にある車でレースしたい!と言う人にはオススメ。

シャドウゲイト64 Trials of the Towers

8月13日

●閉ざされた3D空間で、さまざまな仕掛けをクリアしていく、人気AVGシリーズ。

●ケムコ●AVG●¥6,980

上野浩明 7

●良くも悪くも、古くさいAVG、という印象。シナリオの分岐がまったくないことが原因だろうけど、この点はイマドキのAVGに慣れている人だと不満を感じるかもしれない。ゲーム性が感じられるのは3Dのステージを歩き回ってアイテムを探し出すところだけど、仕掛けのほとんどがコマンド総当たり(アイテム使用も含めて)で解けてしまうのは残念。まあ、アイテムの中には、使うだけで即ゲームオーバーになるものもあるけどね。往年のゲーマーである私には楽しめました。

高見沢有志 6

●第一印象は、とにかくよく死ぬ。水に落ちて死亡、屋根を踏み抜いて死亡など、そこらじゅうに即死トラップが仕掛けてある。死ぬかどうかは、実際に試してみないとわからないので、一度試して死ぬ→やり直してワナ回避、のくり返しで進める「覚えゲー」。謎解きも、ヒントが少なめで、不親切な部分が多く見られた。でも何が起こるかわからない怖さにビクビクしながら進むのは、子供のころの探検を思い出してオレは楽しいと思えたね。ぬるいADVに飽きた骨太な人向け。

佐々木麻里菜 5

●古典的名作AVGをポリゴン化させた努力は認めるけど…、カンジンなゲーム性はというと、これがなァ……。まず、操作がムズい。Cボタンを使って移動、3Dスティックで視点を変える操作方法って、慣れるのに時間がかかるし、酔いやすいの。しかも、見事なまでに一発死にする場所が多くて、「そりゃないやん!」というような場所でも死ぬ。セーブ場所は限られてるし。少なくとも、命に危険があるような場所にさしかかったら、それなりのヒントを出してほしいんだけど……。

長谷川編集長 7

●ぐわー、初っぱなから死にまくってしまった。トラップが多く、予測しにくいので、基本的に注意力のない私にはキツイゲームです(笑)。今までN64にはなかった雰囲気のゲームですな。派手さはないけど、雰囲気、設定ともに、悪くないっす。親切すぎるゲームが多い中で、ユーザーにこびてないハードさは○。じっくり腰を据えて、やり込んでいく人向けですね。けっしてイージーではないけど、それだけにやりがいと達成感はあるでしょう。でも、ちょっと3D酔いしました。

N64ならではの4人同時対戦の魅力を日本中に広めようという、4人の崇高な愛の戦士たちのコーナー。お久しぶりの今回のお題目は、「まだまだぁ」でおなじみ(?)の『バイオレンスキラー』であります。

やられたらやり返す! それが野獣のオキテ

「うぉ～、殺ってやる! キサマを殺してオレも死んじゃうんだから～」といった破壊衝動をドップリと満たしてくれる『バイオレンスキラー』の4人対戦モード。この手の『DOOM』系で4人対戦できるゲームはけっこうあるんだけど、適度な広さのバトルフィールドと、ほどよく厳選された武器の種類によって、かなり楽しいサバイバルゲームが堪能できます。さてはて、対戦やらん会面々のインプレッションはどうでしょう?

⬇銀玉鉄砲での撃ちあいとか、サバゲーのノリ。待ち伏せするもよし、遠距離から狙撃するもよし。

⬆例によって夜中の3時ごろから始まったバトル。怒号うずまく戦いは4時間以上も続いた……。っていうか仕事しろよ。

対戦やらん会の『バイオレンスキラー』レビュー&対戦成績

たかみ～	ゲルニカ花子	ヒロポン	すまぽん振動版
4分割なので画面が小さめだけど、遊んで熱中するとほとんど気にならなくなるから不思議だやね。死んでもすぐ復活できるし、武器もバリバリ撃てるので、ストレス解消にもいい。多人数でギャァギャァ騒ぎながら遊ぶのはやっぱ楽しいな。	さすがは洋ゲー(酔うゲー?)。対戦も豪快だ。攻撃はドハデだし、狙いも適当。でも、カンタンでおもしろい。『ゴールデンアイ』とはノリが違うけど、初心者でも確実に楽しめる。とはいえ、作りが荒いので、長くは遊べないカンジ。惜しい。	3種類のルールが選べるのは◎。フィールドが入りくんでいて、敵の居場所がわからん! と最初は思うけど、慣れてくるとそれがイイんだよな。探し回ってるヤツを、待ち伏せして攻撃したり、頭を狙うと一撃で倒せる、ってトコも非常によし。	フィールドが広すぎず、狭すぎずイイ具合い。ライティング効果がハデなので、どこで撃ちあいが起こっているのかも把握しやすい。キャラに名前をつけられるので、誰に殺られたか、誰を倒したのかスグわかるところも○。けっこういいよ。
60勝32敗	55勝46敗	38勝32敗	35勝59敗

電シャラの殿堂

ランカーの動きも、名人杯の動きも落ち着いてきたこのコーナー。そこで読者のみなさんのアイデアを募集します。このソフトのランキングを作ってほしいとか、こんな条件の名人杯を作ってほしいというハガキを編集部までドーゾ。

マリオサーキット最速タイム		
大久保 哲くん	神奈川県(17歳)	0'51"94
スターフォックス最高スコア		
奥田 洋之くん	茨城県(21歳)	2260
ウエーブレース最速タイム(エキスパートモード/ポートパイレーツ)		
中野 真憲くん	京都府(19歳)	1'22"157
1080°スノーボーディング		
●クリスタルレイク最速タイム		
斉藤 拓也くん	大阪府(14歳)	1'02"59
●ハーフパイプ最高スコア		
好光 淳くん	兵庫県(22歳)	257,091
F-1ワールドグランプリ最速タイム(モナコGP)		
沢本 祐一くん	石川県(19歳)	1'01"91

64名人杯クリア者リスト

●スーパーマリオ64 ………スターを120個すべて取る
●スターフォックス64 …………すべての勲章を集める
●F-ZERO X……マスタークラスで全カップクリア
●実況パワフルプロ野球5 …シナリオモード全クリア

三須健太郎くん(神奈川県・17歳) 田中 海くん(青森県・16歳)
松本征一くん(愛媛県・17歳) 小野貴暁くん(広島県・16歳)
清水孝茂くん(鹿児島県・17歳) 松本知仁くん(神奈川県・12歳)
安達幸志くん(千葉県・21歳) 岡野雄一郎くん(大阪府・19歳)
紺野雄一くん(北海道・15歳) 堀 健志くん(広島県・14歳)
高橋待矢くん(千葉県・16歳) 津居飛鳥くん(兵庫県・15歳)
久本伸一くん(大阪府・19歳) 中森創太くん(広島県・16歳)
谷内博一くん(京都府・16歳) 木谷太久郎くん(石川県・14歳)
小林敏治くん(石川県・23歳) 綾波和志くん(広島県・16歳)
山本正和くん(東京都・20歳) 中村文哉くん(北海道・15歳)

64ウラ名人リスト

●パイロットウイングス64……全面金バッジクリア
●ゴールデンアイ………ハードモードで全面クリア
●ブラストドーザー……プラチナメダルを全部取る

清水孝茂くん(鹿児島県・17歳) 岡野雄一郎くん(大阪府・19歳)
高橋待矢くん(千葉県・16歳) 久本伸一くん(大阪府・19歳)
日置裕之くん(東京都・24歳) 西脇也寸男くん(千葉県・17歳)
小野貴暁くん(広島県・16歳) 堀 大介くん(千葉県・27歳)
津田雅司くん(愛知県・17歳)

すまぽんの 今月のクリゲー

マリオゴルフ64

ナゼかオレはゴルフが好きだったりする。小学校高学年のころから、週末のゴルフ中継をかかさず見るようになり、戸張捷のうんちく解説に耳を傾けていたりしたものです。んで、そんなオレの眼で「マリゴル」を見ると、めちゃ本格的なのであります。打ち上げ・打ち下ろし時の飛距離の違いはもちろん、つま先あがり・つま先さがりによるボールの飛び出す角度の違いまでシミュレートされている。それでいて、テンポよく遊べるんだから◎。難を言えば、キャラゲットがチトカンタンなとこかな。

投入時間:30時間 ドンキーゲット

ゲームの質問いきいき募集中

なんたってかんたってな6人です

たかみ～
「エムブレム」な人。分岐条件は人に教えないこと。

ゲルニカ花子
「パワプロ」な人。今度はPS版かぁ。たいへんね。

Mac智也
今回は「オウガ」に専念な人。早く終わらせてね。

シルキーまりな
「牧場」な人。まだGB版にはハマってないのね。

ヒロポン
「電車」な人。マイクに向かって駅名を叫ぶの禁止。

すまぽん振動版
「マリゴルGB」な人。こっちも楽しいっす～。

そんなわけで、今回は特別編成の1P濃縮版でしたが、いつもは読者のみなさんからの質問にお答えしております。けっして みんな『オウガ』をプレイしてるわけじゃないんですよ。う～んセラフィムほしい。

ハガキのあて先

〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃NINTENDO64編集部
「電撃シャングリラ」係
(郵便番号を忘れずに)

ひぇ～! 7の月ということで恐怖の大王が降りてきたぁ、というわけではないのですが、このコーナーもついに最後の追い込み。というのも、大々的なリニューアルして新装開店する予定なのです。まだくわしいことはヒミツなんだけど、おもしろさど真ん中ってな感じのコーナーにしますんで、楽しみにしてほしいのだ。あ、それからN64、SFC、GB、NPの質問やランキングのおハガキは引き続き募集してますんで、ヨロシクです:すまぽん振動版

知ってますか？　「いろは四十八文字」は弘法大師が作ったという説。
などと、意味のない情報があちらこちらに点在する読者さまページ！

◆右手に見えますのが無法地帯でございます。岩手県　栄さん：648（通過しますと、広告、発売日リストです）

パソコンなどについているマウスの移動距離の単位は「ミッキー」というそうです。マウスのボール1回転で1ミッキー。どっかから文句いわれそうな単位ですね。余談。

中川だいめー

行き当たりばったりのムダ遣い旅行をさせたら日本ではトップクラスになるであろう人。北海道ではいろいろとムダ遣いしました。でも、まったくコリてません(笑)。

データ等を管理する、通称「ラブリーエンジェル」なおふたり。でもホントは「ダーティペア」なおふたり……って、ま

ロン

担当編集者。それにしても電話だけでレイアウトの打ち合わせをすると、イマイチ細かいところまで伝わりませんね。まあ、あとの祭りってことで。以上、業務連絡でした。

and You!

＋長谷川 真編集長（愛称・はせがーさま）

マンガ／多摩屋猫丸

東海林茂樹さん、ありがとうございました！

出口はふたつ。それぞれに番人がいます。ひとりは正直者、ひとりはウソつきです。正直者が守る出口が安全で、どちらかの番人に1回だけ質問して安全な出口を探しましょう。ただし、番人は「はい」「いいえ」でしか答えません。ではシンキングタイム。♪ゲームの素（略称「素」）は、長谷川真編集長（愛称「はせがーさま」）のもと、電撃N64（愛称「デンロク」）でやっている読者さまページなのですぅ～。はい、シンキングタイム終わり。正解はP.108の欄外に書いてあります。ではがんばってください！

ー読者さまの独白ー ムダ遣い一代記

私は「素」の「幸せの情報」のコーナーのおかげで、家族や友だちから「ムダ遣い王」と呼ばれるようになってしまいました。デンロク読み始めて１年経ってないのに、本やCD、ペン、ぬいぐるみ、どっさりと集まり、ほかにもお菓子とかにもお金をつぎ込んでいます。……ムダ遣いですか？　いいえ、みなさまオススメの品なので、そうではないと思います(たぶん)。みなさま、これからもオススメ品がありましたらドシドシと♥　東京都　おくうちあまんさん：７８０(10ポイントです)

書くことが多すぎて困るくらい悲しくなる旅行を、あなたもしてみませんか？

今回の前フリはひさしぶりに日記調でいきましょう。去年の12月号以来ですね。

■㊅月㊅日

ひさびさにN64ソフトに燃える。買ったままで箱も開けていなかった「スマブラ」、そして今ごろになって「スターフォックス64」をプレイ。「スターフォックス」は、発売当時に担当ライターのさとちーさんなどと対戦プレイをしていたので、ちょっと苦戦したがなんとか勲章を全部入手。めでたく対戦プレイでパイロットを使えるようになった。しかし「スマブラ」のほうは大苦戦。隠しキャラ４人のうち、ネスだけをどうしても出現させることができない。ほぼ１日を費やしたが、それでもダメ。あまりにもダメなので、夜中にデンロク編集部へ忍び込んで、こっそり自分のロムと編集部のロムを交換しようかと思ったほどであったが、ほとんど偶然でネスを出現させることに成功。悪人にならずにすむ。６月号のぽわそん・だぷりる先生の４コママンガの意味がやっとわかった１日であった。

■㊅月㊅日

上野17時18分発の寝台特急・北斗星３号に乗って函館へ向かう(今回のトビラマンガね)。電車に揺られて約12時間、早朝４時52分、函館に到着。しかし、時間が時間だけにどこの店も開いていない。なにも決めずにいきなり来たので、とりあえず今日の宿だけは決めておこうと、駅前のコンビニで「函館ウォーカーズマニュアル」なるものを購入する。

が、店前にタクシーが止まっていたので、ついそれに乗ってしまった。このときすでに「函館ウォーカー」はカバンの中だ。買った意味がまったくない。それはさておき、さっそくタクシーの運転手に「どこか開いているホテルへ」と頼むが、運転手は「昨日、今日は函館競馬だから、どこのホテルもいっぱいだよ。お客さん、予約してないの？　ダメだな〜」と、つれない返事。いや、説教をされる。……いきなりケチがついた。

なんだかんだいって、結局、何か所かホテルを回ってもらったが、やはりどこも開いていない。悲しくなってきたので、そのままそのタクシーで市内観光をしてもらった。まずは「この夜景を見なければ函館に来た意味がない」とまでいわれる函館山に行き、ステキなパノラマ風景を堪能する。残念だったのは、行ったのが夜ではなく早朝だったことと、時折パラパラと雨が振ってくる空模様で景色があまり見えなかったことだ。……悲しい。

そのあと、函館市場に向かう。有名な朝市を見るためだ。さすが名だたる朝市、活気に満ちあふれていた。なにせ、新宿の呼び込みと同じくらいに声をかけてくるので、朝市に行って５分後には、すでに毛ガニ配送の手続きを取っていたくらいである。……小心者に朝市は不向きだ。さらに悲しくなる。

その後も同じタクシーで、赤レンガ倉庫群、明治館、土方歳三最期の地、五稜郭、トラピスチヌ修道院など、足早に見て回る。気づくと、タクシーの料金がかなりの金額になっていた。……当たり前だが、もっと悲しくなる。

なんだか、本当に悲しくなってしまったので、トラピスチヌ修道院から、そのまま近くにある函館空港へ行き、釧路行きの飛行機に乗って函館を脱出。さようなら、悲しみの函館……時計の針は昼の12時を指していた。

■次号は「釧路編」です。もし気が向けば(笑)。

私が、そう感じたとき

テーマ：思わず「ぽっかり」してしまったとき。心の隅のバンソーコー(前編)

心の中にぽっかりと穴が空いてしまったように感じるとき……。そんな「ぽっかり」をハガキにしたためていただきました。まさに心の補完計画といえましょう(笑)。今月は前編。

⬆宮崎県　吹雪奏多さん：３７４：まあ、先のテストの予習をしたと思えばいいじゃないですか。

⬇埼玉県　くーみんさん：１９１：かなりのぽっかりさん。生活できていればいいのでは…ねえ。

➡東京都　月島咲耶さん：１３２：じつは私もやったことがあります。ぽっかりしますよね、かなり。それで、やめればいいのに食べちゃって、もっとぽっかりしたりして(笑)。10ポイント。

➡高知県　旅希みもさん：１１４：「ピシッ」と頭に亀裂が入って、そのあとかなりのレベルでぽっかり。自分の費やした時間とかいろいろ考え始めちゃったりすると、もう最悪(笑)。10ポイント。

⬅三重県　如月未藍さん：４２３：夜中まで待っているとは律儀な人です(笑)。

⬅神奈川県　阿部逸人くん：４０６：最高点をマークしたと思ったのに……ぽっかり。

⬅北海道　かずや奥さん：１７２：最優先はカレシ。友だちはガッカリでぽっかり。

⬅新潟県　テリエさん：８１８：うまくできないお片づけ。立ちつくすのみですな。

⬅神奈川県　てつじんFXくん：６７６：そこで冷静になってはいけません(笑)。

⬅大阪府　大阪ドームくん：８２１：ところで、書く必要があるんですか(笑)。

次のテーマは？

次のテーマは「ありゃりゃ、やっちゃったあとに感じたとき」です。自分はもちろん、家族や友だちなど「やっちゃった人たち」をハガキに書いて送ってください。

例１「友人が、先生の競馬ができないという理由で、二浪してやっと受かった国立大学を辞めてしまいました」

例２「国語の先生に「この作者はなにを思ってこの作品を書きあげたのか？」という質問をされたとき、思わず「しめ切り」と答えてしまいました」

例３「私の友人でフリー編集ライターの望田さんは、ザウルスを買ったあと、友人がバイオのモバイルを買ったのでつられて同じバイオを買ってしまいました。ザウルスは現在、私の手元にあります(実話)」

発表は11月発売号の予定です。「私が、そう感じたとき（やっちゃった）係」まで。

電撃ゲーム感想文

任天堂ハードで動くゲームの感想文。そのゲームの良い点、悪い点を読者さまに教えてあげてください。

⬇青森県　西山じろうさん：８２２：大御所クラスの人たちが集まって作ったRPGでした。

⬆徳島県　まる丸さん：６５６：まあ、アニメを見ている人のためのゲームでしょうから。

⬇神奈川県　てつじんFXくん：６７６：なんだかんだいっても、プレイしたもんです。

⬆三重県　ゆうきりょうさん：６２２：使えるキャラが違うバージョンのもありました。

⬅北海道　N楽大好き男くん：３３７：友だちとのプレイは気づらいときが……。

それは変です！

「おいおい、いくらゲームの世界でもそれはないだろう」ということをハガキでつっこんでください。ちょっとした小ネタだと思っても、ひとひねりするだけで変わってきます。ただし、ひねりすぎには注意しましょう(笑)。

⬆神奈川県　万時優さん：７７７：かむだけで息のできるガムだってあることですし(笑)。

⬇長野県　あおいさん：８２３：「ゼルダ」の世界は、もしかしたらニワトリが最強なのかも？

➡千葉県　高橋和隆さん：６７０：「ピカチュウげんきでちゅう」ネタ。たしかに、どんなことをしても次の日になると忘れていますからな。でも来てくれないとゲームになりません。10ポイント。

➡宮崎県　吹雪奏多さん：３７４：たしかに、戦場で華麗に踊られても……まあ、それでがんばる兵士も兵士だと思うんですが(笑)。それにしても度胸のある踊り子さんですよね。10ポイント。

⬅千葉県　ねろんガボラくん：５８６：35メートルの身長差はどうなったんでしょう。

⬅広島県　刑事ちゅうくん：６３９：まあ、プレイヤーが悪いんですけどね(笑)。

⬅埼玉県　極楽大使くん：７０１：「奇跡的」といいますか、奇跡そのものですな。

⬅北海道　かずや奥さん：１７２：もしかしたら、ただの盗み食いなのかも(笑)。

◆今月のレート。５ポイント＝２万馬力。長野県　こーかいくん：６２６(25ポイントで鉄腕アトムと同じパワー)

MO 素 TO

●ポイントについて：「素」にハガキを採用された方には、もれなくポイントを差し上げております。ポイントを貯めて決算時(来年６月号頃)にランキング上位に入れば、ハイテンション、ビリビリきている賞品があなたのものに！　ちなみにポイントは「文字ネタ」「イラストネタ」、ともに５ポイントが基本…ですが、だいめーの独断で、それ以上のポイントを差し上げることもあります(その場合は書いてあります)。また、だいめーに質問を採用された人は特別ポイントとして15ポイントを差し上げます。

はっぱふみふみ ろくじゅうよん

だいめー兄さんへのファンレターに、同人モノ使っていいですか？　千葉県　高橋和隆さん：６７０：同人モノって、いわゆる「同人封筒」とか、そのたぐいかな？ だいめーさんの場合は別に大丈夫……てゆーか、あの人の場合、ファンレターならなんでもいいと思うよ(笑)。ハガキサイズの紙に書かれたレターなんて、コルクボードに貼っちゃうくらいだし。恥ずかしいよね、まったく。それはともかく、だいめーさんはレターの返事を書かないから、書く人は期待しちゃダメよ。：はっぱ

◆呼んだ？　千葉県　ヒロくん：413（いえ、呼んでません。呼んでませんから、どっか行ってください・笑）

日常茶飯事　あいつのあご

マンガ／川名景清（編注：気になるっちゃー気になるけど…）

やつ ハリーのアゴについてんの「くちばし」じゃねえのか?!

兄さん!! 聞こえたらどうするのさ!!

もしもこのネタが使われるのなら聞きたい……。この行は何行めなのか、それだけでいい……。
（北海道　（TS）2くん：６０３）

お答えします。「この行は～」のところで、このページでは本文２行め、前のページからは70行めになります。行数を数えるのがメンドくさいので、最初に採用しました(笑)。

だいめーさん、「兄貴」と呼ばせてもらっていいですか？　以上！
（大阪府　旋風くん：８０４）

いいも悪いも、すでにハガキのコーナー名が「だいめーの兄貴の文字ネタでイク」になっているじゃないですか(笑)。まあ、それはさておき、それが愛情のこもったものでしたら、「兄貴」でも「兄さん」でも「お兄ちゃん♥」でも、なんでもかまいません。ただ、個人的趣味からいわせていただくと「兄さん」の場合は「兄」の部分をひらがなにして……これを専門用語で「ひらく」といいますが……「にいさん」にしてもらうと大阪芸人っぽくて、なんか楽しげでいいカンジ。しかし「兄貴」をカタカナにひらいて「アニキ」にするのは、いろいろな意味でイヤなのでやめてください(笑)。

「隠れた名作」ってゆーけど、それって結局は名作じゃないじゃん。と、私は思ってます。
（秋田県　ふらんそわさん：８２４）

最近、ゲームの世界でも「隠れた名作」という言葉が多用されているので、このようにお感じになったのかもしれませんが、間違いなく「隠れた名作」というものはあると思います。「隠れた名作」、まあ、そうなってしまったのにはいろいろとワケがあるんでしょうが、私個人としては「いいゲームなんだけど、イマイチ売れなかったゲーム」であった場合が一番多かったように思えてなりません。いくら名作でもあまり売れていない、つまり世に知られていなかったら、それは名作ではなく隠れた名作なんじゃないでしょうか？

この隠れた名作で、まず思い出してしまうのがＦＣの「魂斗羅」です。このゲームは縦横スクロール面＋３Ｄ面で構成されたＡＣＴで、1988年２月９日にコナミから発売されました。ここでオタク度の高い人はもうわかってしまうのでしょうが、このゲームが発売されたのは、あの「ドラクエⅢ」が発売される１日前だったんですよ。ＦＣユーザーで「ドラクエⅢ」が発売される前の日にほかのゲームを買うなんて行為、私のような人間ならともかく、普通の人は絶対やりません(笑)。そのため、発売当初はあんまり売れなかったのです。

このように、人に知られていない隠れた名作というものは存在しています。間違いなく。

電撃少年団プチ

誰もが今月もあるとは思っていなかった、はっぱとサンディのよもやま話コーナー。今月はちょっとだけマジメな内容かもしれません。表向きは。

はっぱ(以下、は)：なんかさぁ、終わりそうで終わらないよね、このコーナー。
サンディ(以下、サ)：まあまあ、あるにこしたことはないじゃありませんの。それでは今回もハガキを紹介。大阪府のアオムシツカムさん：６８１からの質問。
「いろいろな意味で、楽しくお勉強する方法を教えてください」
サ：ちなみに彼女は中学生ですわ。
は：中学生かぁ。ところで中学の頃、学校の勉強やってて楽しかった？
サ：そうですわねえ……あまり楽しくありませんでしたわねえ。
は：そうだよねえ。でも勉強しなくちゃいけないし、どうすればいいのかなあ？
サ：ワタクシの場合、テスト前にはまず得意な科目から勉強していきましたわ。どれかの科目で高い点を取れば、それが自信になって、苦手な科目も勉強するようになりますわよ。
は：あの～、ワタシみたいに得意な科目がない場合は？
サ：少しでも興味のある科目から始めてみてはいかがかしら？　ところで思うんですけど、ワタクシ、学校の勉強、特に受験勉強なんてものは社会に出てからは役に立たないと思ってますの。
は：あっ、それいえる～。だからやる気出ないんだよねぇ。
サ：ですが、そのうちこう考えるようになりましたわ。受験勉強は、あくまで受験のためだけのもので、それ以上でもそれ以下でもないって。ともかく、学校の勉強を社会に出ても役立てようなんてのは、おこがましいことですわ。これは元京大教授の森毅氏の受け売りですけど。
は：キビしいねえ、教育ママみたい。
サ：学生はあくまで勉強が本業ですわ。社会人になるまでガマン。社会人になったら楽しいことがいっぱいありますわよ。
は：それはいえる～。ムダ遣いできる金額も増えるしね(笑)。

大集合!!　イケてるイラスト　イッてるイラスト

読者さまのイラストコーナー。ハガキサイズ以外は受け付けておりません。同じ土俵で勝負！

◆群馬県　楼燎火さん：２９０：これから夏本番！　ということで「マリオゴルフ64」とかき氷。プラムはともかく、ほかの一般野郎キャラはあまり個性がありませんよね(笑)。

◆高知県　旅希みもさん：１１４：５回めのクリア記念ということでアイラ。気持ちが入ったイラストです。

◆東京都　おくうちあまんさん：７８０：「ポケモン」のシゲルチーム。シつは２枚組のイラストです。

◆北海道　青山御勢さん：３３９：「ポケモンスナップ」からは、トオルとメタモン。カメラはもちろんのこと、いろいろ細かく描き込んであるので10ポイント。

◆千葉県　高橋和隆さん：６７０：なんでも吸い込む星のカービィ。まん丸だけにピンボールとかにもなりましたが(笑)、やはりＦＣ版は一番のデキだと思います。

◆岐阜県　闇ィさん：７６２：ハードと同時発売予定の64ＤＤソフト「巨人のドシン１」から、巨人でした(笑)。

◆大阪府　遠野いずみさん：０６８：根強いファンも多い「幻想水滸伝」シリーズからはルックが登場。

◆京都府　空たまごさん：０９０：「もしも、はっぱが『ポケモンスナップ』のキャラだったら」。なんか事故続きなんですけど(笑)。で、写真のデキはあ～るくんといい勝負。10ポイント。

◆北海道　ありすさん：７２１：「ドラクエⅣ」のおてんば姫。初トーン作品だそうです。がんばりました！

◆千葉県　ナベさんさん：８２５：テレビ東京ではキャンペーンキャラまでやってます。スゴイ人気ですな。

◆千葉県　狼牙葵さん：５４４：「ドラクエⅢ」からは女性の魔法使い。今まさに魔法が発動する寸前です。

◆栃木県　水瀬紗茜さん：６６１＋京都府　檀月子さん：０９５：チェルシーとアーチェ。それぞれに５Ｐ。

●コードナンバー（CN）について：「素」に採用された方には、ぬわあんとCNを差し上げちゃっているのです。一度もらったCNは、ポイントがリセットされてもなくなりません。ずうっとあなたのものなのです！　このほかにも、だいめーが決めた「その月のラッキーCN」の方が優先的に採用される「CN宝くじ」などの特典もあります。同じネタのハガキがあったときには、特に有利！　ラッキーCNは毎月変わりますが、誌面ではあえて発表しておりません。なんかイヤでしょ、それってば。

サンディさまはスティックがお好き

投稿をするうえで「これだけはやっちゃいけない」ってのはありますか？ 北海道 鮎川捺希くん：360：そうですわねえ、絶対にしてはならないのは「盗作」ですわね。これぱかりはされてもワタクシたちにはわかりませんし。しかし、一度盗作だとわかってしまったら、もうそれからはその人のハガキすべてが盗作かもしれないと疑ってしまうでしょうね。もうあとは書かなくてもおわかりね？ 盗作はしないほうが身のためだと思いましてよ。ほかの方もよろしくて？：サンディ

情熱の川柳

5・7・5の文字数で作るのがお約束の川柳コーナーです。もちろん、多少だったら文字数が前後してもいいんですよ。いくつか作って、いいものを選びましょう。

■富山県 伊東沙音さん：054：なにせ「人生は1コイン」ですから。1コインクリアしないと。

■東京都 月島咲耶さん：132：身体のほうが動いてしまうのは、大人のゲーマーの特性(笑)。

■静岡県 睦月新吾くん：076：私を含め、オタクはお金のかかることばかり好きですから(笑)。

■埼玉県 中島翔廣さん：341：一般的ではないプレイ方法(笑)。まあ、個人の自由ですから。

■千葉県 フーちーさん：537：今月号しか採用できないノストラダムスネタ(笑)。10ポイント。

■東京都 おくうちあまんさん：780：ページまたぎでシゲルチームとバトル！ サトシチームです。

■東京都 とてねぬ子さん：333：ファンはやきもきして次回作を待っている「マザー2」のイラスト。

■北海道 セイムさん：641：先月号のレビューでは「6・7・7・6」という点数だった「エルテイル」のイラスト。サクサクプレイはマルですが、町のマップが広いのは……(笑)。10ポイント。

■東京都 鳳美影さん：390：ついに発売されましたね。ファンは今ごろプレイしまくりでしょう。

■三重■ 如月未藍さん：■■■：NPの期待の新作「トラキア776」から、サフィのイラスト。

■福岡県 ティコさん：685：アトランティスの王女ナディア。まさにブルーウォーターの中(笑)。

■北海道 鮎川捺希くん：360：「スターオーシャンセカンド」のレナ。気合い入ってます。

■宮崎県 吹雪爽多さん：374：「聖戦の系譜」のイシュタル。新作が発売直前でも、まだまだ人気は衰えません。プレイした思い入れなどが、人気を支えているのでしょうね。

■新潟県 ブンチョくん：717：エヴァンゲリオン弐号機。余談ですが、ライターのZ佐藤さんは、このゲームを3回クリアしていました。エンディングの関係だそうです(笑)。

■奈良県 松岡充♡さん：826：明治の剣客、緋村剣心。ほっぺの傷がトレードマークです。

■東京都 月島咲耶さん：132：「素」でも人気のロビーナ。人気はオーケー、あとは演技力(笑)。

■福岡県 ゆきかねくん：827：「ファミコン探偵倶楽部Ⅱ」のイラスト。全体的にダークに仕上げて、このゲーム特有の雰囲気をよく出しています。10ポイント。

■京都府 檀月子さん：095：地方によってはまだですが、ようやく全国的に梅雨が明けようとしております。そりゃあ、エアリスも笑うってもんです。10ポイント。

マンガ／藤井福助（編注：タイミングが悪すぎました…）

TV番組の途中に入るCMって、なんの意味があるの？ そもそもCMってなんなんですか？
（東京都 紫苑さん：828）

CMとは「コマーシャル・メッセージ」の略語です。最近ではCFとも呼ばれることがありますが、これは「コマーシャル・フィルム」の略語。コマーシャルは商業的とか商業専門という意味ですから、CMは宣伝文句とかそういう意味になります。つまりCMとは、NHK以外の放送局、日テレとかフジなどの商業放送局で、番組の合間に行う広告のことなのです。念のため、広告の意味を書いておきますと、これは「お客さんにその商品や興行物、つまりショーのたぐいをいろんな人に知ってもらうためにやるもの」なんですね。

では、なぜ商業放送局はCMを流すのでしょうか？ それはつまり、それでお金を儲けているからなんです。NHKは国で運営されて、なおかつ「受信料」というものがありますからCMは必要ないのですが、そのどちらもない商業放送局は、ほかでお金を儲けなくちゃいけないんですね。お金がないと番組も作れませんから。つまり、私たちが見ている番組を作るためには、CMはどうしても必要なものなんです。商業放送局の番組は、まず番組を作るために必要な予算を出して、それを基にお金を出してくれるメーカーを探します。そして、めでたくお金を出してくれるメーカーが決まったら、やっと番組が作れるというワケです。このお金を出してくれるメーカーを「スポンサー」といいます。番組を見ていると「この番組は○○の提供で～」なんて放送されますよね。この「提供」といわれるメーカーがスポンサーなのです。そして、番組の合間合間でCMを放送するのは「少しでも多くの人に、その商品なりショーなりを知ってもらいたいから」に尽きます。そこでメーカーが気になってくるのが「視聴率」というワケです。なにせ視聴率が低い、つまり見ている人が少ない番組でCMを放送したって意味がないんですから……どうです、TV業界人が視聴率を気にするワケがわかったでしょう？ 視聴率が低いと、最悪の場合、スポンサーがお金を出してくれなくなる、つまりその番組がツブれてしまうんです。

最後に余談ですが、ドラマのスポンサーになったメーカーは、小道具など、いろいろと細かいところに注文をつけることが多いようです。例えば、薬品メーカーがスポンサーの場合は「薬品による犯罪はダメ」とか、お酒メーカーは「二日酔いや酒に酔ってからむのはダメ」とか、自動車メーカーは「主人公たちは自社製品で、敵は他社製品」とか、演出を左右する指示まですることがあるようです。

◆キミは夏にホットコーヒーを飲むタイプか？（板尾部長） 長崎県 稲葉隆一くん：410（私は1年中飲んでます）

使う電池を充電式にしてからというもの（7月号編集後記参照）、以前にも増してデジカメを持ち歩くようになりました。もともとデジカメには「その場で撮った画像が確認でき、なおかついらないものはすぐに消去できる便利さ」が備わっているので、従来のカメラ（銀塩カメラ）よりも気軽にいろんなものが撮影できます。最近は、鞄にデジカメをしのばせては、ぶらぶらと街や郊外を歩いて、気になったときに撮ってみたりしています。これはもう、あきらかにデジカメが自分の日常生活→

◆つかもうぜー！ パンチョの頭！ 愛知県 TOMくん：680（あのパンチョさんだったら、かなりの危険行為）

新商品 コスプレでGO—！

マンガ／コウノヒロアキ（編注：5人版はフレームに収まらんよ多分（笑））

中学、高校と「花の男子校生活」を送っているうちに、女性に対する免疫がまったくなくなってしまいました。こんなボクは現代社会で生きていけるのでしょうか？　助けて、だいめーさん！
（東京都　ぽちょ無菌くん：566）

ハガキに書いてありましたが、ぽちょ無菌くんは「電車で横に女性が座っただけでドキドキ」、「道を聞かれただけでバクバク」、さらに「ナンパなんてできないので、ここ6年は女性とまともに話していません」という、ホントに女性に対する免疫がなくなってしまった感のある男性です。

しかし、大丈夫。私にまかせてください！　話は簡単。ようは、ぽちょ無菌くんが女性に慣れればいいだけの話です。これから、そのために必要な方法を伝授いたしましょう。

女性に慣れるための方法で、一番簡単なのは、町へ出て、女性に話しかけることでしょう。いえ、いきなりナンパをしろとか、そういうことではありません。最初から深いコミュニケーションをもつ必要はないんですから、ただただ女性に話しかければいいのです。逆に、慣れていない人が女性と深くお知り合いになろうとすると、絶対といっていいほど不自然になりますから、そういうよこしまなことは考えてはいけません（笑）。

ではどうすればいいのかといいますと、単純に道を聞けばいいのです。ぽちょ無菌くんは女性に道を聞かれたとき、その女性に道を教えてあげたでしょう？　女性だって同じことです。道を聞かれたら教えてくれます。

ところが、女性に慣れていない人は、そういうことさえ自然なことだと思えない人が多いんですよね。ですから不自然になってしまって、自分から相手に対しカベを作ってしまうんです。女性に慣れていないんですから、最初は不自然なのもしょうがありません。そこから、だんだんと自然に道を聞けるようにしていきましょう。そのためには、女性に道を聞くことを毎日のノルマにしてしまうのです。1日に10人とか、数を決めてやっていけば、絶対に効果があります。

ここで読者さまによっては「そんなんで効果あるの？」と疑問をもたれる方もいるでしょう。しかし、これをやるとやらないではまったく違うといってもいいと思います。なぜなら、こうやって女性に道を聞いていくうち、女性と話すのが自然になってきますし、それにどういう態度で接すれば女性に好感をもたれるかなどもわかってきますから。

どうです、ぽちょ無菌くん、だまされたと思ってやっていかがでしょうか？　絶対に効果があると断言しますよ、この方法。

ゲーム まんが道

読者さまのステキでゆかいなゲームマンガのコーナー。……大きさ……ありますが……っていただきたいです。

⇐東京都　おくうちあまんさん：780：毎回これじゃあ、いつか死にますな（笑）。10ポイント。

⇑京都府　憧月子さん：095：ラーメン大好き小池さん。鈴木伸一さんでもあるワケですね。

⇑東京都　凰美影さん：390：いわゆる「年寄りの冷や水」というワケで…あんまりです（笑）。

⇓北海道　N堂大好き男くん：337：最強の消化器官。まあ、本来ならこうなりますな。

⇑群馬県　ふでぺん太郎さん：754：「すごいよ!!　マサルさん」のパロディなのでした。

⇐群馬県　楼爆火さん：290：やはり、ここでもオチに使われるルイージでした。

⇐群馬県　とらきちさん：081：おサカナさんですからねえ。なんかガッカリ。

⇐静岡県　睦月新吾くん：076：ホントにこうなることがあるからガッカリ（笑）。

⇐富山県　トモシさん：174：待ち時間、ヒマでどうしようもなかったんですね。

TV ウォッチング隊

ローカル局を含むおもしろい番組の紹介から、人気番組に対するツッコミまで、TVネタだったらどんなものでも受け付けております。ただ、マイナーな番組は解説をつけてね。

⇐東京都　月島咲耶さん：132：どちらかというと使用後ですよね、あの人。10ポイント。

⇓千葉県　高橋和隆さん：670：そんな我が道を進むNHK教育テレビが好きです。私的に。

⇑北海道　鮎川捺希くん：360：近くに作ってから、CM流してくださいというカンジ（笑）。

⇓千葉県　フーちーさん：537：何度も何度も同じ商品のCMを流すところはそう思います。

⇑大阪府　ハチミツ娘さん：578：坂本龍一さんも、スクランブル交差点でピアノとは大変です。

3項目の御触書

「あいうえお作文」などと並んで、落語では定番のお笑いネタである「3段オチ」。それだけに奥が深く、投稿される人の技量とセンスが問われるのです。

⇐兵庫県　なすみそいためくん：412：大統領と同じレベルではないですが（笑）。

⇐岩手県　栄さん：648：世の中の矛盾を感じますね。なんとかしてもらわないと。

⇐静岡県　睦月新吾くん：076：ムカッと来るほど食べないように（笑）。

⇐愛知県　成田香さん：774：なんか、どれもみんなオチに見えたりして（笑）。

⇐愛知県　ためきょうくん：767：「ひとつ」で始まってませんが、良作です。10ポイント。

⇓三重県　如月未藍さん：423：あとは赤ちゃんの夜泣きとか、それはもういろいろです（笑）。

⇑福岡県　はにゅうさん：744：男だったら、最後は特にうらやましいです。間違いなく。

⇓長野県　あおいさん：823：なんとなくショックですが、楽しいからいいじゃありませんか。

⇑北海道　鮎川捺希くん：360：逆ギレしたとたん「切り捨て御免」でしょうな、さっと（笑）。

ロンのプリプリ役に立たない ゲーム人生相談

衝撃のサバイバル編

先日うん十年ぶりに「こどもの国」（神奈川県）に行く。敷地内にある牧場でとれた牛乳製のソフトクリームが美味だった。

まずは福岡県　純純さん：830：です。俺も人並にこけますな。そういえば、幼稚園のときは意図的にイスからこけて、みんなに笑われ、先生によく怒られました（通知票にも書かれてました）。なぜわざとこけたかのかというと、それは当時のTVの影響ってことで…

結論 「8時だよ全員集合！」はおもしろかったなぁ

続いては、千葉県　高橋和隆さん：670：です。それはすなわち「キン肉マン」さんのことなのでは？　だとすると俺も会ったことはありませんな。ぜひお会いしてみたいものですが。で、「へのつっぱり」の意味は「のっぴきならない」事情でお答えできません。

結論 いずれの意味も辞書で調べてみてね（問題棚上げ）

P.104のクイズの答えです。「出口はふたつとも安全か？」と聞けばいいのです。正直者でしたら「いいえ」、ウソつきでしたら「はい」と答えますから、この答えで出口を選べばいいんですね。みなさんわかりましたか？　ではここで第2問。足が1本、目がみっつ。これな〜に？　正解は「信号機」。続いて第3問。足が4本、腕1本、頭がふたつで目がひとつ。これな〜に？　正解は「馬に乗った丹下左膳」。第4問。なぜに今回はクイズ？　正解は「なんとなく」。ワケわかりませんな。：だいめー

…の一部に浸食してきている証拠！　といってもまぁ、以前がゼロだったから、大きく食い込んできているように思えるだけなのですが、それでもあるとないとではやはり大きく違うのでしょう。事実、被写体をそれとなく探しながら歩くようになりましたしね（良い悪いは別として）。思えば富士フィルムのインスタントカメラ「チェキ」の人気があるのも、撮ったその場で見られる（プリントできる）のが大きいのかなぁと。もちろん、本体やフィルムの価格が安価でプリクラ感覚で使える点…

こんな夢あんな夢

テーマ：こんな「法律」を作ってみたい　それはエゴだよ、シャア（前編）

思ったとおり、ものスゴイ法律が集まってしまいました。これらが正式に■法に制定された■■笑うしかありませんな、こりゃ（笑）。今月は■■

●千葉県　ヒロくん：413：これに従うと、ロンブーの番組はほとんどツブれてしまいます（笑）。

●京都府　とろろさん：587：つまり、800人以上に頭が上がらないワケですね。けっこう大変。

●長崎県　稲葉隆一くん：410：そのうち「オタク公方」とか呼ばれるようになるんですね（笑）。ともかく、良くも悪くも間違いなく歴史に名が残るでしょう。おめでとう（笑）。10ポイント。

●神奈川県　阿部逸人くん：406：ペットを人間化できるんですね。なんとなく、18禁マンガ系のネタに感じてしまうのは私だけでしょうか（笑）。イラストもいいカンジなので、10ポイント。

●静岡県　睦月新吾くん：076：なんかヒマ人が増えそうなんですけど（笑）。

●福岡県　はにゅうさん：744：昼寝はともかく、ゲームは1時間くらいじゃ（笑）。

●東京都　月島咲耶さん：132：ある意味、キビしいネタ。皮肉たっぷりです。

●山口県　海のポケットくん：652：朝ねでは死刑になる人が続出でしょう。

●神奈川県　てつじんFXくん：676：こうなるとほとんど魔女狩りですな（笑）。

●大阪府　ちぇりー♥さん：791：疲れずに遊ぶのは、コツが必要でしょうね（笑）。

次のテーマは？

次のテーマは「こんなホテルや旅館に行ってみたい！（泊まってみたい）」です。
例1「■■■■のマネをしている■■■■がサブマネージャーで、毎週なにか事件が起こるホテル」
例2「ビートたけしと■村けんが変装して仲居さんをやっているタケシムケン■■■」
例3「送迎バスがあるのはいいが、車内で50問のペーパークイズが出され、成績が悪いと自宅まで強制送還させられるウルトラクイズみたいなホテル」
例4「修学旅行の先生のように、夜中になると従業員が部屋の見回りに来るホテル」
例5「脱衣場から湯船までの距離が歩くと■■■くらいある露天風呂しかない旅館」
例6「宿泊のほかに■休憩の料金が提示してあるホテル（笑）」
発表は11、12月号の予定です。「あんな夢こんな夢（ホテル）係」まで、どしどしどうぞ！

東京都　月島咲耶さん：132（編注：『マリオゴルフ』でも最初から使えないし：）

同人誌ってなんですか？　コミケってなんですか？　わかりやすく説明してクダサイ。
（宮崎県　ぷりずむさん：829）

ぷりずむさんのほかにも、千葉県の栗原花純さん：748など、多数の読者さまから同様の質問が来ました。それでは基本的なことから、なるべくわかりやすく説明していきましょう。遅れないようがんばってついてきてください（笑）。

■同人誌（どうじんし）とは、なんぞや？

同人誌とは「主義や傾向、趣味などを同じくする人たちが共同で編集発行する雑誌」のことです。簡単にいいますと「あのゲーム、ホントよかったよね〜。特にあのキャラがよかったなあ。え、キミもそうなの？　あっそう、それじゃあ、いっちょ本作ってみない？」とまあ、こんなカンジでしょうか（笑）。ちなみに現在は、同人誌を作るとたいてい自分のお金で雑誌を印刷する、いわゆる「自費出版」をする人が多いですから、現実として同人誌と自費出版物という言葉は、同義語とまではいいませんが、近づいてきています。

■コミケってなんなのかしら？

コミケとは、今では「現代用語の基礎知識」にも載っている「コミケット」と同じ意味の言葉で、これはイベントの名前です。正式名称は「コミックマーケット」といい、現在開催されている「同人誌即売会」のようなイベントのなかで最も歴史があり、なおかつ最大！　なにせ2〜3日の開催期間中に30万人くらい集まってしまうそうですから、その規模たるや想像できましょう。そのため「同人誌即売会」すべてを「コミケ」と呼ぶことも現在は増えてきましたが、正確にはあくまでイベントの名前のひとつなのです。

1975年に第1回が開催されたコミケは、ほぼ毎年2〜3回開催されており、1999年、つまり今年ですが、8月13日〜15日に東京ビッグサイトで開催される（された？）、通称「夏コミ」で第56回を数えます。夏コミは「夏に開催されるコミケ」の略ですね。これに対し、冬に開催されるコミケは「冬コミ」と呼ばれております。

コミケの内容の中心は、個人やグループで作成した同人誌を出展者……これを「サークル」と呼びます……が会場へ持ち込んで、それを会場に来たお客さんに売るという、いわゆる「フリーマーケット」のようなものです。

まあ、百聞は一見にしかずともいいますから、一度行ってみてはいかがでしょうか？　そこには、ある意味「とても日本とは思えない、見たことのない光景」が広がっていることでしょう（笑）。とりあえず、今回は基本的なことだけご説明いたしました。

幸せの情報

自分だけが知っているのはもったいない！　そんな逸品をハガキで教えてください。くわしいデータを書くのがお約束です。

●茨城県　きゃろさん：761：マンガ。サイコなサスペンスが好きな人にはオススメの作品です。

●東京都　おくうちあまんさん：780：手軽に作れる簡単お菓子。これも間違いなく幸せの情報です。

●京都府　空たまごさん：090：小説。映像化されると、いろいろディテールが変わりますよね。

●北海道　青山御勢さん：339：CD。最近はピンで出ることが多くて大活躍ですね、彼女。

●三重県　ゆうきりょうさん：622：雑誌。ホントに欲しい場合は、本屋さんに注文するのが良策。

●神奈川県　阿部逸人くん：408：マンガ。OVAにもなっているので、好みに合わせてチョイス。

●埼玉県　スペランカーくん：831：携帯ゲーム。プレイするときは安全な場所でね。

●大阪府　遠野いずみさん：068：小説。いわゆる伝奇モノ。その手の作品な好きな人はどうぞ。

初心者のお部屋

初心者だけが採用されて、しかも採用されたら10ポイント！　なんて大盤振る舞いなんでしょうか。初投稿のときには、ついでにこのコーナーのハガキも書いておくと吉です。

●熊本県　ヨウジさん：832：生まれて初めての投稿で「素」を選んでいただき、光栄なのです。

●大阪府　青かちょうさん：833：進むべき方向が決まったら、あとは突き進むのみです。

●大阪府　麻田美宇さん：834：まあ、ホンマなんですが、ゲーム雑誌なのでナイショです（笑）。

●千葉県　耳から怪光線さん：835：「素」イコール「やおい」じゃないですから（笑）、ご安心を。

●東京都　舞夢りぃさん：836：理由はなんでも投稿するほうが楽しみが増えるってもんですよ。

●愛知県　柳葉あゆみさん：837：よろしくお願いされました。がんばって投稿してくださいね。

●滋賀県　浅葱弥生さん：838：さりげなく、ひとりボケツッコミを入れているハガキでした。

●徳島県　リンクの気持ちさん：839：PNのとおり、リンクが大好きな読者さまなのでした。

MO 素 TO
↓もこの人気に大きく寄与しているものと思いますが、撮ってすぐ見られるというのはやはり大きいですよね。その場のノリで、すぐ見て盛り上がりたいというのもありますし…。さて、最近では200万画素クラスのデジカメもでてきて、100万画素の機種も以前より買いやすくなりました！　これからは何かと出かける機会も多くなる季節。いっちょふんぱつしてあなたもデジカメ、買ってみませんか？　もし、パソコンを持っているならなおさらオススメです！　楽しいですよ。：ロン

●「春の小川」はどこにある？：「♪春の小川はサラサラ行くよ」でおなじみの唱歌「春の小川」。明治45年に演劇学者の高野辰之氏が作詞したこの歌は、当時、氏の住居の近くにあった「河骨川」をモデルにして作られたそうです。現在の代々木３丁目あたりに流れていたこの川は、途中で宇田川と合流して渋谷のほうに流れていましたが、昭和初期の都市計画でなくなってしまったそうです。今では信じられない話ですが、明治の頃は渋谷あたりも春の小川みたいな川があったのです。

お笑いマンガ道場

だん吉・エヴァのおまけコーナー!!

マンガ／いりえまさよ（編注：古っ。でもだん吉さんは近影って感じですな）

最近、ウラワザのページを見ると、「えっ、こんなのもウラワザといえるの!?」みたいなものをときどき見かけます（私だけかなあ）。ウラワザの定義って？　だいめーさんはどんなふうにお考えですか？

（岩手県　栄さん：６４８）

あの有名なゲームデザイナーの堀井雄二さんは、ゲームデザイナーになる前はライターをやっていたんですが、そのライターからゲームデザイナーへ変わっていった時期に「虹色ディップスイッチ」というエッセイを書かれておりました。これはＦＣの「ドラクエ」が発売されるちょっと前から始まって「ドラクエⅡ」発売後のちょっとあとまで、パソコン誌で連載されていたものです。この中で堀井さんは「意味のない隠れキャラや隠しコマンドは必要ない」、さらに「そんなものを入れる時間とメモリがあるのなら、本編をもっと充実させるべき」といった内容のことを書かれていたことがありました。当時は「ゼビウス」の自機が不死身になる隠しコマンドなど、いわゆる「隠しキャラ、コマンド」が大ブームで、堀井さんの発言はこれに対してのものです。今では考えられないでしょうが、このときはホントにウラワザが人気だったんですよ。なにせ、ウラワザによって雑誌の売れ行きが決まってしまうので、どの雑誌も躍起になってウラワザを探したそうです。なんでも、ＲＯＭの解析なんていう、ムチャなことまでするところまであったそうですから、そのブームたるやご理解いただけましょう。

昔話はさておき（笑）、そろそろウラワザを定義しましょう。私はウラワザとは「説明書に載っていないワザ」のことだと考えています。広辞苑をひもといてみても「裏技＝一般に知られていない技」とありますから、たぶんこれで間違いないのでしょう。たとえ、どんなにくだらないワザだったとしても、それが説明書に載っていない以上、間違いなく一般、つまりユーザーに知られていないんですからウラワザなのです。

そうはいいつつも、栄さんのおっしゃるとおり「それがホントにウラワザなの？」というものには納得がいきませんよねえ（笑）。これは特に「大作ゲームのウラワザ大特集」みたいなときに多いです。しかし正直な話、同業者の目から見ると「しょうがないかなぁ」と思うときがあるんですよ。「ページに穴を開けるワケにはいかないからムリヤリにワザをツッこんだ」なんてのがありありとわかるワザもありますから（笑）。

でもまあ、説明書に載っていないワザなんですから、ゲーム雑誌に載る意味はあると思いますよ。使える使えないは別として（笑）。

だいめーのゲームのおつまみ

人間として最低限のことさえ守っていればそれでよし！　という自由度がかなり高いコーナーです。一発ネタはもちろん、日常のネタ、はたまた問題提起、とにかくなんでもいいのです。このネタに該当するコーナーがなーい、なんていうときは、このコーナーへどうぞ。

➡埼玉県　中島翔鷹さん：３４１：回文とは「上から読んでも下から読んでも同じ文章になる」文章のことです。あなたもトライ！「たけやぶやけた」。

⬆高知県　旅希みもさん：１１４：デンロクの前身、電撃ＳＦＣの創刊号から買ってくださっていた読者さまの正直な気持ちでした（笑）。

⬇東京都　フォレストＪくん：６５８：かなり妖怪変化なコックさん。

⬆神奈川県　阿部逸人くん：４０６：今月の一発ネタ的マンガ。ちなみにイリスは映画「ガメラ３」に登場するガメラの敵。メチャクチャ強いです。

⬆広島県　悪玉げくくん：１１５：おそるべし藤原紀香。よもや幼稚園児までとは……って、そういうワケじゃないと思います（笑）。ゴロがいいだけで。

⬇三重県　如月未藍さん：４２３：予定に「点」があるのがミソですな（笑）。

⬇長崎県　稲葉隆一くん：４１０：この場合、ボールが長男ですな（笑）。

⬇三重県　ちゅーぴか☆さん：８４０：すっかり定番「今月の関節自慢」。

⬆新潟県　テリエさん：８１８：きゃあ、のび太さんのエッチ。キライッ。そんなぁ、しずかちゃぁぁん、ワザとじゃないんだって……な、ひとコマ。

⬆京都府　憧月子さん：０９５：増えても同じ自分ですからねえ。もうひとり増やせば、３人でいろいろと相談できるかもしれませんが（笑）。

⬅北海道　北海春風くん：５８４：つまり正直な気持ちを語った読者さまがピンチなワケです（笑）。

⬅千葉県　ほム太くん：８４１：まあ、設定上そうなっているだけですから、内容は安心。

Ｐメール

今ウチの学校ではＰＨＳもってる人多いからなのかＰメールが流行ってます。
というわけで面白かったメールを紹介します。

＜モンモンモンモン メール着信 ○川▲明	←基本的に繰り返して表示されるのでモンモンがずっと続く
チャクシン　＊＊＊ はてなさん	←相違い通信？ではないみたいだが　はてなさん？？？

自分の持ってるＰＨＳはメール機能がない
The member Silver of the ann Pt Club

⬅北海道　（ＴＳ）２くん：６０３：最近はスカイメールやポケットボードなども元気ですよね。

⬅大阪府　ハチミツ娘さん：５７８：これは会場側に問題ありますよね。文句いいませんと。

➡宮城県　ペコちんさん：７８９：今月の「疑問の氷解」。あれだけさらわれる姫も姫ですが。

スマブラの話を友人としていた時、私が「マリオブラザーズが強くってさ──」といったら「そりゃそーだよ！だって彼らは何度もピーチ姫助けに行ってるからね」と、友人にいわれ、妙に納得してしまいました。

⬆千葉県　高橋和隆さん：６７０：よくわかる「素の原理」。２時間めとなる今回は「素」が構成されるまでです。10ポイント。

⬆宮崎県　吹雪奏多さん：３７４：「まんが道」での藤子不二雄先生たちもこんなカンジ。なんかステキです。10ポイント。

➡栃木県　ふぁする・Ｆさん：７３９：リンクもそうですが、マリオもかなりリアルでイヤです。

◆彼女募集中！　※アニメキャラ限定　愛知県　ためきょう！くん：７６７（なかなかムズい条件ですな、ホント）

●ＰＮやＣＮ、ポイントが間違っていたら？：それは大変、さっそく「素」にハガキを書いて申告しましょう。そうしないと、ずうっと間違ったままである可能性がすんごく高いのです。また、「ＰＮを変えるとき」「住所変更の場合」も同様にハガキで知らせてください。なお、あて先は「はっぱ＆サンディ、○○違うよ（○○変えました）係」です。ネタの書いてあるハガキのスミに書いても、見逃しちゃうことがありますから、面倒でも別のハガキに書いてくださいね。間違えられたら、すぐハガキ！

●15位：55ポイント：ハチミツ★娘：578　●16位：45ポイント：なすみそいため：412、N堂大好き男：337、櫻燎火：290　●19位：40ポイント：青山御勢：339、てつじんFX：676、ぽちょ無臓：566、極楽大使：701、とてねね子：333　●24位：35ポイント：狼牙慕：544、鮎川掠希：360、ためきょう!!：767、空たまこ：090　●28位：30ポイント：旅希みも：114、蓮凰ごうし：116、旋風：604

●北海道　かずや良さん：172：なんのキャラかさっぱりわからないんじゃないでしょうか(笑)。

●大阪府　タツガミくん：490：マンガ「じめ切り限界バトル」。5秒前までが勝負です(笑)。

★北海道　青山御勢さん：339：いつのまにか逆になっちゃいましたね。お父さんは喜んでおられるでしょう。10ポイント。

★兵庫県　なすみそいためくん：412：どんなハガキが載ろうとも、デンロクはよい子の雑誌なのです。10ポイント。

マンガ／ぽわぞん・だぶりる（編注：がんばりましょう。ただただ）

◆じゃーまた来月ね♥　だいめーさんにレターもよろしく！　大阪府　ハチミツ娘さん：578（よろしくね♥）

ランキング

1位：163：高橋和隆：670
2位：140：月島咲耶：132
3位：100：睦月新吾：76
4位：95：如月未藍：423
5位：80：栄：648
6位：75：阿部逸人：406
：フーちー：537
：おくうちあまん：780
9位：70：刑事ちゅう：639
：稲葉隆一：410
11位：65：悪玉げく：115
12位：60：ふでぺん太郎：754
：吹雪爽多：374
：成田香：774

●和歌山県　舞織涼くん：266：予約の意味がまったくありません。それは怒るのもごもっとも。

●山口県　青いあさがおさん：800：雑誌はカなりといいますから、それはそれでよし！

●愛知県　白キノコさん：666：右のハガキを見て納得されております。さて右のハガキは？

●静岡県　睦月新吾くん：076：左のハガキを見て納得されております。さて左のハガキは(笑)。

次号予告

私の名前は喪黒福造。人呼んで「笑ゥせぇるすまん」。いえ、ただのセールスマンじゃございません。私の取り扱う品物は「ココロ」。人間の心でございます。ほーほっほっほー！

この世は老いも若きも男も女も、心の寂しい人ばかり。そんなみなさまの「ココロのスキマ」をお埋めいたします。いえいえ、お金は一銭もいりません。みなさまの喜ぶ顔が見られれば、それがなによりの報酬でございます。

さて、今回のお客さまは……

「長谷川爽　職業：ゲーム雑誌編集長」

どうやら、部下や外部スタッフのことでお悩みのご様子。管理職は大変ですなあ。ドーン！

次回「伊東四朗さんと喪黒福造。関係ないけど「藤子・F・不二雄の世界展」が全国を巡回中。現在は横浜。8月11日からは奈良の予定。詳細は自分で調べてね(笑)。

★三重県　ゆうきりょうさん：622：誰も片づけなかっただけだと思うんですけど(笑)。家族全員そろったときに聞いてみてはいかがでしょう？

●群馬県　ふでぺん太郎さん：754：趣味の友だちは重要です。やっぱ。

●群馬県　櫻燎火さん：290：ちゃんとオチまでついてます(笑)。

●京都府　とろろさん：587：いやあ、日本は人間が多いですね(笑)。

●京都府　空たまこさん：090：じっくり考えてみてからでも……。

★宮城県　緑喜枝さん：137：商業誌なのに、コミケの告知。こういうハガキも採用されてしまうのが「素」のウリのひとつ。でもほどほどに(笑)。

●埼玉県　スペランカーくん：631：デンロクはゲーム雑誌なんですけどね(笑)。ともかく、これからはその本屋さんを利用してあげてください(笑)。

●千葉県　ヒロくん：413：なんとなく、うらやましい……かも(笑)。

●東京都　おくうちあまんさん：780：これは組み合わせる食品の割合が重要みたいです。以前、流行したときはどうしようかと思いました(笑)。

●東京都　月島咲耶さん：132：これはすべてのマンガやアニメのキャラにいえることですね。「どうやったらそんな髪型になるんだ！」とか(笑)。

●岐阜県　水野郁人くん：563：たぶん、載るのは「素」だけかと(笑)。

●岩手県　栄さん：648：とまあ、まことちゃんギャグが決まったところで今月の「素」はおしまい。まことちゃんを知らない人は、ごめんなさい。

MO 素 TO

●投稿のお約束：たくさんハガキを送りたい人は、封書でまとめて送ってもオーケー！　ただし、中のハガキ1枚1枚に住所、氏名、PN、CNがある人はそれを書くのはもちろん、どこのコーナーあてへのハガキかをキチンと書きましょう。最近、PNだけで住所や本名を書いていないハガキが増えてきております。こういうハガキは集計の関係もあって採用できないのです。せっかく書いたハガキなのですから、キチンと必要事項を書きましょうね。いちおう「素」も商業誌のコーナーなんです(笑)。

電撃文庫

7月の新刊 好評発売中!

ウッソ〜!! 森写歩朗、凶弾に倒れる!?

僕の血を吸わないで⑤
アクシデントはマキシマム

阿智太郎(第4回電撃ゲーム小説大賞<銀賞>受賞作家)
イラスト/宮須弥　定価:本体550円+税

好評発売中!
「僕の血を吸わないで」①〜④
新シリーズ「住めば都のコスモス荘」イラスト/矢上裕

実力派コンビが贈るハートアクション
COOLDOWN(クールダウン)
伊達将範　イラスト/緒方剛志
定価:本体610円+税

笑いと感動の人気シリーズ最新刊!
E.G.コンバット3rd
秋山瑞人　原作・イラスト/☆よしみる
定価:本体610円+税

今度はなんとラブコメまで!? 3大賞コンビが放つ爆笑のアクションストーリー、第2弾!
「月に叢雲(むらくも)、花に風」学園武芸帳2
白井信隆(第5回電撃ゲーム小説大賞<金賞>受賞作家)
イラスト/小笠原宇紀(第5回電撃イラスト大賞<大賞>受賞作家)　定価:本体570円+税

新フォーチュン・クエストリプレイ⑤
〜青い海のたからもの〜
深沢美潮・はせがわみやび　イラスト/迎 夏生・美鈴 秋
定価:本体550円+税

コミック連載中!
『デュアン・サーク』
電撃コミックガオ!
(毎月27日発売)

電撃G's文庫
ときめきメモリアル⑤
花田十輝・山田靖智　イラスト/コナミ・オフィシャル
定価:本体540円+税

読者と作家をつなぐインタラクティブ・コミュニケーションマガジン
電撃hp(エイチピー) Vol.3 好評発売中
A5判・定価:本体900円+税

新連載! 一挙80P掲載!
デュアン・サーク
深沢美潮　イラスト/おときたたかお

待望の新作!
メタル・グゥルー
上遠野浩平　イラスト/緒方剛志

©1997 KONAMI All rights reserved.

イラスト/泉谷あゆみ

SF界の重鎮・平井和正の最新シリーズ第3弾!
月光魔術團③ 〜ぷりてぃー ばっどがーるず〜
平井和正　イラスト/泉谷あゆみ　定価:本体600円+税
単行本　ウルフガイDNA①(好評発売中)

伝説のコミック、ノベライズ版第3弾!
デビルマン THE NOVEL③
原作・イラスト/永井 豪　著/永井泰宇　定価:本体510円+税

メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/
発行●メディアワークス　発売●角川書店
お問い合わせ▶03・3238・8605(角川書店特販部)
内容に関するご質問▶03・5281・5207(メディアワークス電撃文庫編集部)

センターカラー

エルフを狩るモノたち

矢上 裕

64Pじゃ足りないか!?

呪文のかけらを手にいれるため、淳平たちが大暴れ!ファンの熱い声援に応えて大、大大増ページだあ!!

大好評連載陣

「魔装機神サイバスター」みづの剣士

「デュアン・サーク」原作/深沢美潮 作画/おときたたかお

「EAT-MAN」吉富昭仁

「シーバス1-2-3」原作/あかほりさとる 作画/ゆうき未来 原案協力/玉井 豪

「A B C」(アーバックス) 原作/あかほりさとる キャラクターデザイン/七瀬 葵 作画/志緒野 博

描き下ろし「デ・ジ・キャラットちゃん」3つ折ポスターつき

電撃コミックガオ!

9月号 7月27日(火)発売 特別定価460円(税込)

新連載

話題の対戦ACT早くもコミック化!

闘神伝 昴

嘉村棟隆(第5回電撃ゲームコミック大賞〈金賞〉受賞作家)

電撃コミックス最新刊 7/27発売!

DARK EDGE(ダーク・エッジ) ② 夜の子供

相川 有 定価:本体550円+税

夜の学校には大きな秘密と不安がいっぱいある……。

HAUNTEDじゃんくしょん ⑨

夢来鳥ねむ 定価:本体550円+税

ア・リトル・ドラゴン ④

原作/中村うさぎ 作画/上田 宏 定価:本体590円+税

SHADOWS OF SPAWN ③

所十三 監修/トッド・マクファーレン 定価:本体660円+税

※定価は本体価格に消費税が別に加算されます

発行●メディアワークス 発売●角川書店

お問い合わせ▶03・3238・8605(角川書店特販部)

メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

新作ソフト 発売日リスト

★…………初登場のタイトル
太い文字…発売日に変更のあったタイトル
SFC………SFCのソフト
NP………ニンテンドウパワー専用のSFCソフト
B…………バックアップ内蔵

C…コントローラパック対応
P…おもしろパック対応
H…ハイレゾパック対応
S…ポケットプリンタ対応
R…振動ロム

NINTENDO64

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
7月21日(水)	スター・ウォーズ エピソード1 レーサー	RCG	¥6,800	任天堂	B P H
7月29日(木)	実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2	SPG	¥7,800	コナミ	B C P
7月30日(金)	ロードランナー3-D	PZG	¥6,800	バンプレスト	B P
	電車でGO!64	SLG	¥6,800	タイトー	P
7月予定	**WIPEOUT64**	RCG	¥7,980	ココナッツジャパンエンターテイメント	C P
8月5日(木)	ハイブリッドヘブン	RPG	¥7,800	コナミ	C P
8月6日(金)	ラリー'99	RCG	¥6,800	イマジニア	C P
8月13日(金)	シャドウゲイト64 Trials of the four Towers	AVG	¥6,980	ケムコ	B
8月下旬	**格闘伝承 F-CUP MANIAX**	ACT	¥6,800	イマジニア	B P
9月3日(予)	**プロ麻雀「兎」64**	ETC	価格未定	カルチャーブレーン	P
9月10日(金)	**エクストリームG2**	RCG	¥5,800	タイトー	C P
9月23日(木)	**ウィンバック**	ACT	¥7,800	コーエー	C P
9月24日(金)	オン&オフ レーシング	RCG	¥6,800	イマジニア	C P
9月予定	**花札64 天使の約束**	ETC	価格未定	アルトロン	
	★爆裂無敵バンガイオー	STG	¥5,800(予)	トレジャー	B
10月予定	**★ビーストウォーズメタルス64**	ACT	価格未定	タカラ	
秋予定	バーチャルプロレス2 王道継承	SPG	価格未定	アスミック・エース エンタテインメント	P
	★スーパーロボット大戦64	S・RPG	価格未定	バンプレスト	B C
	★カスタムロボ	A・RPG	価格未定	発売元未定	
12月1日(水)	**巨人のドシン1**	ETC	価格未定	発売元未定	64DD
12月予定	**忍たま乱太郎チャレンジパズル(仮称)**	PZG	価格未定	カルチャーブレーン	
発売日未定	**レブ・リミット**	RCG	価格未定	セタ	
	トニックトラブル	ACT	価格未定	UBIソフト	P
	爆ボンバーマン2	ACT	価格未定	ハドソン	B P
	バイオハザード2(仮称)	AVG	価格未定	カプコン	P
	ウルトラベースボール実名版64(仮称)	SPG	価格未定	カルチャーブレーン	
	走れ!ボクの馬(仮称)	SLG	価格未定	カルチャーブレーン	P
	クオンパ	PZG	価格未定	T&Eソフト	B
	ドンキーコング64(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	
	F-ZERO X DD(仮称)	RCG	価格未定	任天堂	64DD
	カービィ64(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	
	キャベツ(仮称)	SLG	価格未定	任天堂	64DD
	ゴルフ(仮称)	SPG	価格未定	任天堂	64DD
	コンカーズクエスト(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	
	★ジェットフォースジェミニ(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	
	シムシティー64(仮称)	SLG	価格未定	任天堂	64DD
	スーパーマリオ64 2(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	64DD
	スーパーマリオRPG2(仮称)	RPG	価格未定	任天堂	
	スター・ウォーズ 出撃!ローグ中隊	STG	価格未定	任天堂	B H
	★ゼルダの伝説 外伝(仮称)	A・RPG	価格未定	任天堂	
	ゼルダの伝説DD(仮称)	A・RPG	価格未定	任天堂	64DD
	★パーフェクトダーク(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	
	★パネルでポン64(仮称)	PZG	価格未定	任天堂	
	ファイアーエムブレム64(仮称)	S・RPG	価格未定	任天堂	
	MOTHER3(仮称)	RPG	価格未定	任天堂	
	マリオアーティスト サウンドメーカー(仮称)	ETC	価格未定	任天堂	64DD
	マリオアーティスト タレントメーカー(仮称)	ETC	価格未定	任天堂	64DD
	マリオアーティスト ピクチャーメーカー(仮称)	ETC	価格未定	任天堂	64DD
	マリオアーティスト ポリゴンメーカー(仮称)	ETC	価格未定	任天堂	64DD
	64ウォーズ	SLG	価格未定	ハドソン	B P
	ロボットポンコッツ64(仮称)	ETC	価格未定	ハドソン	P
	フライトシミュレータ(仮称)	SLG	価格未定	ビデオシステム	P
	★ウォール街(仮称)	SLG	価格未定	発売元未定	64DD
	★グラフィカルメッセージメーカー(仮称)	ETC	価格未定	発売元未定	64DD
	★ゲームメーカー(仮称)	ETC	価格未定	発売元未定	64DD
	★サウンドメーカー(仮称)	ETC	価格未定	発売元未定	64DD
	★将棋	ETC	価格未定	発売元未定	64DD
	★大戦略	SLG	価格未定	発売元未定	64DD
	★ビデオジョッキーメーカー(仮称)	ETC	価格未定	発売元未定	64DD
	★麻雀	ETC	価格未定	発売元未定	64DD

GAME BOY&SUPER FAMICOM

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
7月23日(金)	**昆虫博士2**	RPG	¥4,800	J・ウイング	B S
	ポケットルアーボーイ	SLG	¥3,980	キングレコード	B
	スパイvsスパイ	ACT	¥3,980	ケムコ	R ※
	無頼戦士カラー	STG	¥3,980	キッド	※
	次世代ベーゴマバトル ベイブレード	A・RPG	¥3,980	ハドソン	B ※
	メダロット2 クワガタバージョン	RPG	¥3,980	イマジニア	B
	メダロット2 カブトバージョン	RPG	¥3,980	イマジニア	B
	ドラえもん あるけあるけラビリンス	ACT	¥3,980	エポック社	B
7月30日(金)	三國志 ゲームボーイ版2	SLG	¥4,800	コーエー	B
	ジェムジェムモンスター	RPG	¥3,980	キッド	B
	チョロQ ハイパーカスタマブルGB	RCG	¥3,980	タカラ	B
8月1日(日)	**★ピクロスNP Vol.3**	ETC	¥2,000	任天堂	NP
	★コラムス	ETC	¥2,000	メディアファクトリー	NP
8月5日(木)	**アザーライフ アザードリームスGB**	RPG	¥4,300	コナミ	
8月6日(金)	**ぷよぷよ外伝 ぷよウォーズ**	S・RPG	価格未定	コンパイル	B
	バックギャモン	ETC	¥3,980	アルトロン	
	牧場物語GB2	S・RPG	¥3,980	パックインソフト	B S
	ポケットファミリーGB2	SLG	¥3,980	ハドソン	B ※
8月10日(火)	**マリオゴルフGB**	SPG	¥3,800	任天堂	B ※
8月13日(金)	**Jリーグ エキサイトステージGB**	SPG	¥3,980	エポック社	B ※
	シャドウゲイト リターン	AVG	¥3,980	ケムコ	B
8月上旬	**スーパーブラックバス リアル・ファイト**	SLG	¥4,500	スターフィッシュ	B R ※
8月中旬	**Get虫'倶楽部 みんなの昆虫大図鑑(仮称)**	ETC	¥4,400	ジャレコ	B
8月下旬	**アクアライフ**	SLG	¥3,980	タム	B
9月1日(水)	**ファイアーエムブレム トラキア776注**	S・RPG	¥2,500	任天堂	NP
9月3日(予)	きせかえ物語	AVG	¥3,800	パックインソフト	B S
9月10日(金)	ぐるぐるガラクターズ	RPG	¥4,300	アトラス	B
9月22日(水)	**★スーパーリアルフィッシング**	SLG	¥4,500	ボトムアップ	R ※
9月23日(木)	**★ゲームボーイ ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ**	RPG	¥4,900	エニックス	B
	★かわいいペットショップ物語	RPG	¥3,980	タイトー	B
9月上旬	ディジャブ	AVG	¥3,980	ケムコ	※
	キャットウーマン	ACT	¥3,980	ケムコ	※
	ポケットモンスター金	RPG	¥3,800	任天堂	B
	ポケットモンスター銀	RPG	¥3,800	任天堂	B
9月予定	**ファミリートランプゲーム**	ETC	¥3,200	カルチャーブレーン	
	ゴルフゲーム スーパーショット(仮称)	SPG	¥3,600	カルチャーブレーン	
	ハムスター倶楽部	ETC	¥3,980(予)	ジョルダン	B S
	★因楽王 TANGO!	PZG	¥3,980(予)	J・ウイング	
10月上旬	**★ウィザードリィ エンパイア**	RPG	¥3,980	スターフィッシュ	B
10月下旬	**★倉庫番伝説 光と闇の国**	PZG	¥4,800(予)	J・ウイング	
10月予定	**白江七段の囲碁教室**	ETC	¥3,200	カルチャーブレーン	
	本格将棋「聖」	ETC	¥3,200	カルチャーブレーン	
	スーパーチャイニーズファイターEX	ACT	¥3,900	カルチャーブレーン	
秋予定	**ポケットカラートランプ**	ETC	価格未定	ボトムアップ	※
	ポケットカラー麻雀	ETC	価格未定	ボトムアップ	※
	マリーのアトリエ ザールブルグの錬金術士(仮称)	RPG	価格未定	イマジニア	B
	エリーのアトリエ ザールブルグの錬金術士(仮称)	RPG	価格未定	イマジニア	B
	★シルバニアファミリー(仮称)	SLG	価格未定	エポック社	S
	ゴルフだいすき!	SPG	¥3,980	キッド	B
	★スーパーロボット大戦 リンクバトラー	SLG	価格未定	バンプレスト	B
12月予定	**SD飛龍の拳伝説GB**	ACT	¥3,900(予)	カルチャーブレーン	
年末予定	**ダンジョンセイバー**	RPG	¥4,800(予)	J・ウイング	B S
発売日未定	**ウエットリスGB**	PZG	¥3,980	イマジニア	
	ウルトラベースボールGB(仮称)	SPG	¥3,900(予)	カルチャーブレーン	B
	シェラザード外伝	RPG	¥3,900	カルチャーブレーン	B
	走れ!ボクの馬(仮称)	SLG	¥3,900	カルチャーブレーン	B
	飛龍の拳コレクションGB	ACT	価格未定	カルチャーブレーン	
	銃鋼戦記バレットバトラー	RPG	価格未定	コナミ	
	★スーパーマリオブラザーズデラックス	ACT	価格未定	任天堂	※
	★スター・ウォーズ エピソード1 レーサー	RCG	価格未定	任天堂	※
	ドンキーコングランド2	ACT	価格未定	任天堂	
	ポケモンピクロス	PZG	価格未定	任天堂	B
	ブラックオニキスGB(仮称)	RPG	価格未定	BPS	B
	あぁっ女神さまっ(仮称)	ETC	¥10,800	ケイエスエス	SFC

※GBカラー専用ソフト　注）プリライト版　8月28日発売　¥6,000

N E X T I S S U E

10月号は 8月21日(土)発売

いや〜、暑くなりました。ということで、次号は暑さをふっ飛ばす『オウガ64』『スパロボ64』の大特集。また、8月27日から3日間行われる注目のイベント任天堂スペースワールドに出展される『ドンキー64』や『ポケモン金・銀』、さらにウワサのあのソフトも大公開しちゃいます。夏はウチワと電撃だね!?

 ※予告の内容は変わることがあります

リニューアル第1回

ご覧のとおり、カラフルになって復活！　また楽しい企画や、ナイスなパワプロ情報をやっていきます。というわけで、今回は前号に続き、第5回電撃パワプロの結果をお伝えしましょう。

135試合のペナントレースを勝ち抜いたのはこの2チームだ！

セ・リーグ

電パワ史上まれにみる大接戦は、広島と阪神の対決に。広島が連勝で何度も引き離すが、連敗を重ねてすぐに接戦……という展開でシーズン終盤へ。しかし結局、阪神に首位をゆずることなく、走力、投手力で少しずつ上回った広島が優勝。阪神は広島との直接対決には勝ち越したが、あと一歩のところで届かず。広島は投手陣が抜群によく、勝ち数、防御率の上位を独占した。また、応募数最多の巨人代表は、シーズン当初から最下位を独走。しかも全チームに負け越してしまった。無念…。

セ・リーグはどのチームも投手陣がよく、最優秀防御率1.55、最多三振270個という驚異的な成績が残った。

さらに打者も、首位打者.279、本塁打王9本という情けない成績が…。つまり、極亜久で育成していくら強打者をそろえても、投手力が勝つみたいだ。

パ・リーグ

こちらパ・リーグも、上位2チームは大接戦。しかし、その内容はセ・リーグとは対象的に野手が主役だ。序盤から西武、日本ハムがダントツの強さで抜け出し、50試合終了時には日本ハムが首位に立つ。が、その後西武の破竹の12連勝で、一気に逆転。そのまま逃げ切った。西武は下位3チームに大きく勝ち越したのが勝因だ。3割近いチーム打率と、チーム盗塁数200を超える驚異の走力を持ち、安定した得点力のたまものだろう。日本ハムは西武に勝ち越したものの、下位に苦戦。シーズン中盤に逆転され、惜しくも2位に。また、最下位のダイエーは、上位2チームの圧倒的に負け越したのが痛すぎ。これさえなければ、上位にくい込めたハズなのに…。巨人同様、ダイエーもパ・リーグでは最多の応募数。せっかく激戦区を勝ち抜いたのにね。

順位	チーム	広島	阪神	ヤクルト	中日	横浜	巨人	勝	敗	引き分け	勝率	打率	本塁打	盗塁	防御率
1	広島（大倉寛）	—	12-15	19-7-1	18-9	18-9	19-8	86	48	1	.641	.243	59	159	2.33
2	阪神（小林大晋）	15-12	—	16-11	15-11-1	17-9-1	17-10	80	53	2	.601	.244	45	133	2.65
3	ヤクルト（角田浩一）	7-19-1	11-16	—	12-15	19-8	21-6	70	64	1	.522	.238	52	164	3.22
4	中日（長瀬功典）	9-18	11-15-1	15-12	—	10-17	17-10	62	72	1	.462	.241	56	59	3.23
5	横浜（栗山隆行）	9-18	9-17-1	8-19	17-10	—	15-11-1	58	75	2	.436	.241	60	32	3.62
6	巨人（緒方秀正）	8-19	10-17	6-21	10-17	11-15-1	—	45	89	1	.335	.209	52	73	3.52

順位	チーム	西武	日本ハム	近鉄	ダイエー	オリックス	ロッテ	勝	敗	引き分け	勝率	打率	本塁打	盗塁	防御率
1	西武（芦川雅一）	—	11-16	17-10	20-7	24-3	21-6	93	42	0	.688	.294	60	227	3.38
2	日本ハム（竹内雅人）	16-11	—	15-12	16-10-1	15-11-1	24-2-1	86	46	3	.651	.279	45	198	3.43
3	近鉄（片山直哉）	10-17	12-15	—	14-13	15-12	11-12-4	62	69	4	.473	.265	52	156	3.71
4	オリックス（上田明勝）	7-10	10-16-1	13-14	—	15-11-1	14-12-1	59	73	3	.446	.249	60	140	4.05
5	ロッテ（田中直之）	3-24	11-15-1	12-15	11-15-1	—	13-13-1	50	82	3	.378	.235	33	81	3.91
6	ダイエー（瀬峻哉）	6-21	2-24-1	12-11-4	12-14-1	13-13-1	—	45	83	7	.351	.229	37	94	3.79

西武VS広島　パワプロ日本一はどちらの手に？

投のセ・リーグVS打のパ・リーグ。パワプロ日本一を決める注目の対戦は、予想外の展開になった。1、2戦は西武の先発投手が好投して連勝。第3戦も7回まで2－1に抑えられ、広島は大ピンチ。早くも日本一に王手かと思われたが、8回2番サンマが逆転の3ランホームラン。これで流れが変わったのか、赤ヘル打線が奮起して、次の試合も逆転サヨナラで勝利。その後も自慢の投手陣はイマイチだったが、走力と打撃で、一気の4連勝。日本一に輝いた。どの試合も大接戦で、パワプロ日本一を決めるにふさわしい試合でした。

じゃ～ん　優勝賞品をもう1度紹介

お忘れかと思いますが、優勝賞品は開発者のサイン入りグローブ。準優勝にはサイン入りボールを。

試合結果

第1戦	●広島 1－3 西武○
第2戦	●広島 3－4 西武○
第3戦	○広島 4－2 西武●
第4戦	○広島 7－6 西武●
第5戦	○広島 5－3 西武●
第6戦	○広島 7－6 西武●

★最優秀選手紹介

田村投手

2試合で、2勝、22奪三振をあげた左腕。特殊能力と、ふたつの特殊変化球がナイス。

●この選手のパスワード

うつき　ちあれ　にごく　ふもき　ぽりさ　おぜら
こなは　ふろす　ぬはん　かよづ　むかつ　へれな
ぱれそ　ざらぐ　ざひつ　もすぎ　ぢきい　まやぶ
びだご　やこつ　やむり　じむや　こ

サンマ外野手

打率は低いが、勝負強いバッティングで7打点をあげ、MVPに輝く。さすがムードメーカー。

●この選手のパスワード

なぼぶ　こぜづ　てずべ　ざござ　ごそな　すつせ
いねち　ていび　とわん　ぽへず　もざば　むりわ
ごれり　わざぞ　かそゆ　こずぜ　ぞぼも　ぜやて
ぞあか　ぜに

告知！　早くも開催決定!!　第6回電撃パワプロ

前号の欄外でチラッとお伝えしたとおり、やります！　第6回電撃パワプロ。諸事情により、今回もドラマティックペナントでの育成はなし。さらにオトナの事情により、GBの「パワプロクンポケット」で育成した選手も使用不可。ゴメンナサイです。応募方法は、①サクセスで育てた選手40人でチームをつくり、コントローラパックにセーブする。②封筒に、コントローラパックと、自分の住所、氏名を書いて120円切手を貼った返信用封筒を入れる。③封筒に120円切手を貼り、住所、氏名、参加チームを書いて、下の欄外に書かれたあて先まで送ること。

電撃パワプロ6のあて先はこちら　あて先は、〒101-8305　㈱メディアワークス　電撃NINTENDO64編集部　第6回電撃パワプロ係まで。なおコントローラパックには、登録選手40人の選手データもセーブすること。以上のことを守らない場合、失格にする場合もあるので要注意。しめ切りは8月20日必着。キミのリベンジを待つ。

欄外通信：優勝した大宮くん、優勝した感想を聞きたいので、編集部まで手紙で電話番号を教えてください。さらに、前号では住所を間違っていてごめんなさい。

©1999 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA ALL RIGHTS RESERVED. (社)日本プロ野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認

宮本家では、よくお子さんたちといっしょに4人同時対戦プレイをすることがあるらしい。やっぱりみんなでワイワイ遊ぶのは楽しいよね。『スターフォックス64』や『ゴールデンアイ』など4人対戦できるゲームが多いのはN64の大きな特徴。今回はN64初の4人対戦可能なゲーム『マリオカート64』を採りあげます。

マリオカート64

任天堂／RCG／1996年12月14日発売／¥4,800

『マリオカート』のコンセプトと4人対戦

最初にSFC版の『マリオカート』を作ったときのコンセプトからお話ししましょうか。ボク個人の意見ですけど、いわゆるレースゲームというのはおもしろくないと思うんです。レースマシンやスポーツカーなどの車でコーナリングして、ギリギリをアタックするという遊びは確かに楽しいけど、万人にとっておもしろいものじゃない。車を走らせるだけで楽しいという人は、車に対する思い入れがものすごくある人なんで、イメージの豊かな人じゃないと、車を走らせるゲームはおもしろくないと思うんですよ。そこで、ただ走るだけではなくて、ボタンでジャンプをしたり、コインをひろったり、アイテムを使ったりする、そんな"駆け引き"のおもしろさをレースゲームというフィールドでやろうというのが『マリオカート』というゲームのコンセプトでした。もちろんそれはN64になっても変わらないし、それならどのように拡張させようかということで、今度は4人で同時に遊べるようにしようということになったんです。もともとN64にはコントローラが4個つなげられるようになってますし、画面を4分割しての4人対戦にし

「レースというフィールドで"駆け引き"を楽しむゲームなんです」

宮本さんのCHECK 1 とにかく楽しい4人対戦プレイ

宮本さんのCHECK 2 臨場感を盛り上げるコース内を動くモノ

キノピオハイウェイのトラックや、ラカラさばくの汽車などコース内にも"動いている"ものがたくさ

宮本さんのCHECK 3

©1996 Nintendo

ちょっと宮本さん
マリオサーキットでは、キノコによるダッシュで壁を飛び越えることで、全3周のタイムが1分以下になるという有名な荒技ショートカットが

よう、ということは最初から決まっていましたね。

N64でおもしろい4人対戦ができるワケ

よく「N64では"ちゃんと遊べる"4人対戦のゲームが多いですよね」なんて言われることもあるんですが、ひとつには、ハードの性能の問題があるんです。N64の画面っていうのは精度が高いんですよ。だから、画面を4つに割っても、それぞれが0.7画面くらいの表現力がありますから、粗くならない。それから、64ビットだから計算の精度も高いですし。ハードへの負担が大きい"4分割画面"といった処理までくると、ハードの性能差が出てくるんです。それから、もうひとつには練り込みをどこまでやるか、という問題も大きいですね。もともと『マリオカート』のチームは、一番よく遊びながら作るチームなんです。ボクも「いつもみんなでワイワイやっているから、ゲームがおもしろいというワケじゃないからね。見誤るなよ」って皮肉ってるぐらいで（笑）。みんな仲がいい。4人対戦もかなり遊んでたみたい。で、プレイしてバランスが悪かったりすると、少しずつ調整していくんですよ。たとえば、後ろを走っている人には"サンダー"が出やすくする、とかね。あとはその調整の積み重ねです。やっぱり遊び込むということは大切で、遊び込んで出てくるアイデアの数は多いんです。それと、みんなアイデアを出すということにすごく前向きで。そのへんはもう言わなくてもみんな染みついている（笑）。

なんでもアリだからアイデアを盛り込める

"ミニターボ"というドリフトテクニックがありますよね。これは、ドリフト中に、3Dスティックをカシカシってやるとスピードがアップするというものなんですけど、これなんかも、いろんなアイデアを盛り込もうっていうところから出てきたものです。ドリフトそのものを楽しくしたいっていうのがあって。ドリフトって物理的にいうと遅いんですよ。グリップ走行のほうが速い。マリオクラブでモニターテストをすると「ドリフトしないほうが速いです」なんて声があって（笑）。それじゃ味わいがないだろうということで、キキキッってドリフトさせているプレイヤーには、ごほうびをあげようと。ただし、それはミニターボの操作を成功させなくちゃならないから、リスクもあるわけです。いずれにしても、普通のレースゲームではご法度のようなことをどんどん盛り込めるのが『マリオカート』。カシカシッて3Dスティックを倒してスピードアップするとうれしいよねっていう声があったときに「じゃ採用」ってできるのが、このゲームだし、そういうことが通じる開発チームだということもけっこう大事なのかなと思ってます。

初心者でもバッチリOK!!

安心プレイガイド

1 きついカーブはR連打でぬけろ！

2 ミニターボを使いこなしてぐんぐんスピードアップだ！

超お宝プレゼント

宮本茂さん生データ＆サイン入り『マリオカート64』1本をプレゼント!!

宮本さんが語ってくれたとおり、おもしろい4人同時対戦ができるのはN64の大きな特徴ですよね。友だちが4人そろって、コントローラが4個あるだけで、なんとも楽しい時間が過ごせるっていうのは、N64ユーザーの特権です。さて、今回も宮本茂さんからプレゼントです。宮本さんご自身がプレイされたマリオサーキットのゴーストデータがセーブされたコントローラパック付きで『マリオカート64』1本をプレゼントいたします。サインも入ったこのお宝カセットがほしい人は、ハガキに住所・氏名・年齢・このコーナーの感想・宮本さんに聞いてみたいことを書いて下記のあて先まで。なお、しめ切りは8月21日です。そして、当コーナー第9回めのプレゼント『ブラストドーザー』の当選者は福井県の林尚毅さんです。

あて先／編集部「宮本プレゼント」係

ちょっと宮本さん 「振動対応版を試作したりはしましたけど、続編は作ってません」という宮本さん。とはいえ『ウエーブレース64』のように、切り口やまとめ

ついに出ました、『DQ』が。これを機に、『Ⅲ』以降もどんどん移植してほしいね。もともと『DQ』は任天堂ハードでの作品。『DQⅦ』がN64やドルフィンで出るなんてことにはならないかな〜。

『ドラゴンクエスト』GBで復活！

誰もが知っている名作RPG『ドラゴンクエスト』シリーズの第1作めと第2作めがなんとGBで登場！　ふたつまとめて楽しめる、とてもお得な1本なのだ。

ゲームボーイ ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ

●9月23日発売●¥4,900●エニックス●RPG●16M　B

名作RPG『ドラゴンクエストⅠ』『Ⅱ』がGBでまとめて楽しめる！

RPGの歴史を築いたといっても過言ではない『ドラクエ』シリーズ。その第1作めと第2作めがGBで登場するぞ。携帯性に優れているGBなので、いつでもどこでも『ドラクエ』を楽しめるのだ。このGB版『Ⅰ・Ⅱ』はSFC版の『Ⅰ・Ⅱ』をもとに作られている。特にグラフィックは、すべて新しく描き直され、そのクオリティはSFC版と遜色ないほどだ。FC版の『Ⅰ』『Ⅱ』は10年以上も昔の作品とはいえ、その魅力はまったく色あせていない。まだプレイしたことがないという人は、ぜひこのGB版をお試しあれ。

FC版『Ⅰ』『Ⅱ』を振り返る

『ドラゴンクエスト』は'86年に発売、日本中に大ブームを巻き起こし、現在まで続くRPG人気を決定づけた記念すべき作品。『Ⅱ』は、前作からさらなる進化をとげ、'87年に登場。発売日の店に「行列」ができるようになったのも、この『Ⅰ』からである。

⬆初めてRPGに触れる者にとってまさに衝撃だった。
⬅当時、パーティプレイはとても斬新だった。

「竜王」を倒し、平和を取り戻せ

⬅川の向こう側に見えるのが、竜王の城なのだ。

⬅ローラ姫は、何者かにより連れ去られてしまった。

⬅伝説の勇者ロトの武具は、いったいどこに？

⬆戦闘中の呪文の効果は、すべてアニメーションで表示されるのだ。

DRAGON QUEST Ⅱ

勇者の子孫たちが再び旅立つ

➡はじめはひとり。ロトの血を引く仲間を探し出そう。

➡『Ⅰ』にくらべ、冒険の舞台が大きく広がったのだ。

➡洞窟の数や規模も、大幅にパワーアップ。

⬅3人でのパーティプレイが導入され、より戦略性がアップしたのだ。

©ENIX

マリオゴルフGB

どこでも手軽に楽しめる本格的なゴルフゲーム。GBならではの育成モードや、N64版とのリンクなど、楽しい要素が盛りだくさんなのだ。

●8月10日発売●¥3,800●任天堂●SPG●16M　B

いろいろな要素が盛り込まれたゴルフゲーム

⬆プレイ中の画面レイアウトは、『64』とほとんど同じで見やすいぞ。

キャラクターの育成が楽しい『マリオゴルフGB』。64GBパックを使えば『マリオゴルフ64』とデータをやりとりすることができるぞ。『GB』で育てたキャラクターを『64』に移してプレイし、得た経験値を『GB』に持ち帰るということもできるのだ。「マッチプレイ」では、ゴルフクラブに専属のクラブチャンピオン（右の４人）と対決できる。倒すことができれば、次のプレイからそのクラブチャンピオンを自分で使うことができるようになるぞ。

➡レベルアップすれば、好きな能力を上げることができるぞ。

➡GBで育てたキャラを、『64』でプレイすることができる（画面は『64』）。

4人のクラブチャンピオンを紹介

パッツ

将来を有望視されているチャンピオン。野心家で、プライドの高さは人一倍だが、実力はまだまだ。マリオンクラブ所属。

クレース

幼いころからの英才教育で実力をつけてきた貴族出身の娘。女子ゴルフの女王といった俗称がぴったり。パームクラブ所属。

ティニー

素朴でおおらかな性格の反面、直情的で感情の起伏が激しい。外見どおりのパワーヒッター。デューンクラブ所属。

ジーン

ムダのないフォームと正確な打球に加え、戦略に長けたゴルフでまさにキングと呼ぶにふさわしい。リンクスクラブ所属。

牧場物語GB2

『牧場』ファン待望の続編がいよいよ登場！　新要素が盛りだくさんで、『牧場GB１』にくらべて大幅にパワーアップしているのだ。

●8月6日発売●¥3,980●パックインソフト●S・RPG●16M　B　S

さびれた牧場を立て直そう

⬆荒れ果てた牧場をキレイに耕し、作物や動物を育てよう。

人気S・RPG『牧場物語』のGB版最新作が登場。GB版『１』にくらべて、作物や動物の種類が増え、おなじみの図鑑もさらに充実。牧場も広くなって動物の放牧ができるようになったぞ。また、マップが大きくなって行ける場所が増え、イベントもたくさん用意されているのだ。通信ケーブルを使えば、友だちと動物や種などの交換もできる。動物を交換していると、変わった模様や違う色をした珍種が出現することも……。

⬅町の人たちと仲良くなると、新しい情報が聞けたりイベントが起こることもあるぞ。

⬆Qアンド A を見れば、ゲームを楽しむためのヒントや、ヒミツの情報が……。

3種類の図鑑を紹介！

さかなずかん

こんちゅうずかん

しょくぶつずかん

©GBカラー専用　©1999 Nintendo/CAMELOT　©1999 Victor Interactive Software Inc.

ぐるぐるガラクターズ

楽しいシステム満載の『ぐるぐるガラクターズ』。今回は新たに判明した世界、そして「インテリアシステム」と「収納システム」を紹介するぞ。

●9月10日発売●¥4,300●アトラス●RPG●8M　B

ガラクタ集めが楽しいRPG

⬆ここが「ネル」。人々は「ネルの木」がもたらす恵みを受け生活する。

ガラクタがモンスターに変身する「ぐるぐるシステム」や、モンスターと交渉して仲間にする「会話システム」など、楽しい要素が盛りだくさんのＲＰＧ。今回は、異世界「ブリングワールド」の、「ププル」、「ドーラ」のほかに、もうひとつ新しい世界があることが判明したぞ。それは「ネル」という、赤茶けた大地に不思議な木々が育つ世界。これらの世界を行き来して、冒険を進めていくのだ。

⬆ほしのかけらを狙うライバル「ジンジャー」が登場！

ほしのかけら

「ほしのかけら」とは、「ブリングワールド」に伝わる伝説の力を秘めた石で、世界に命を宿らせたものだという。この「ほしのかけら」を3つ集めれば、どんな望みでもかなうという…。

いろいろな家財を集める「インテリアシステム」

⬇何も置かれていない部屋。とてもさびしいけど……。

⬆家具を集めることでけっこう立派な部屋に。

収納アイテムに入れるものによってさまざまな変化が

⬆例えば、このもえるトースターに入れると…。

⬆かちわりごおりは逆にダウンしてしまうのだ

⬆フライドチキンの能力がアップするぞ。

遊☆戯☆王 デュエルモンスターズⅡ 闇界決闘記

●発売中●¥4,500●コナミ●ETC●32M　B

大人気カードバトルゲームの第２弾が登場！

デッキ	985/9999	1/ 8
499	キャタピラー	
475	キラー・スネーク	
527	ミリス・レディエ	
▶123	ダーク・プラント	
635	じょおうのかけら	

ディテール
かいふくをとどす

⬆デッキの組み方が勝負のカギを握る。よく考えて組んでいこう。

人気マンガ「遊☆戯☆王」に登場するカードゲーム「デュエルモンスターズ」。昨年12月にＧＢ版が登場し大ブレイクしたが、その第２弾が早くも登場。『Ⅱ』はＧＢカラー対応となり、カードはよりリアルでキレイになっている。カードは全700種類と、前作にくらべ倍増しているぞ。また『Ⅰ』で集めたカードを『Ⅱ』に送ることもできるのだ。

⬆カードはキャンペーンモード（ＣＯＭ戦）でデュエルに勝利するともらえるぞ。

➡相手のライフポイントをゼロにすれば勝ちとなるのだ。

マリーのアトリエ ～ザールブルグの妖精錬金術士（仮称） エリーのアトリエ ～ザールブルグの妖精錬金術士（仮称）

●秋発売予定●価格未定●イマジニア●RPG●16M　B

妖精さんを一人前の錬金術士に育てよう

アイテムの調合が楽しい『マリーのアトリエ』シリーズがＧＢで登場するぞ。とはいっても単なる移植作ではなく、５年の間に妖精を一人前に育て上げるという、外伝的なシナリオになっているのだ。また、本作では、ザールブルグの街のなかを自由に歩いて移動することができるようになった。ホームグランドのアトリエをはじめ、武器屋、アカデミー、お城といった前作でおなじみの場所にも歩いていくことができるぞ。

⬆「マリー」と「エリー」では違うタイプの妖精を育てることになる。

⬇ザールブルグの全景。中央には立派なお城がそびえ立っている。

➡妖精は育て方によって、性格やパラメータが変化していくぞ。

『ピッケ』
HP：213　MP：314
冒し：18　錬し：21
《性格》　《装備》
『さわやかで』　グラセン鋼剣
『家庭的』　盗賊の服
月のペンダント
《図鑑完成度：42％》

© ATLUS／タツノコプロ 1999　© 高橋和希／集英社　© 1999 KONAMI　© GUST CO.,LTD./1997/1999/Illustration:桜瀬琥姫　© 1999 Imagineer.Co.,Ltd.　© GUST CO.,LTD./1998/1999/Illustration:山形伊佐衛門

はみ出し情報● 『ぐるぐるガラクターズ』ネルの木：ほとんど雨が降らないネルに唯一育つのが、ネルの木と呼ばれる不思議な樹木。人々はこの木をとても大切にしている。家を建てるときでも切り倒したりせず、地面から生えているそのままのかたちで利用するのだ。

メダロット2 クワガタバージョン カブトバージョン

●7月23日発売●¥3,980●イマジニア●RPG●8M B

自分だけの「メダロット」を作ろう

▲ミニゲーム「メダロードレース」。メダロット3体でのリレー形式だ。

ロボットのペット「メダロット」を育成して対戦させるRPG。その冒険の舞台、メダロッ島のどこかでは、ミニゲームを楽しむこともできる。クリアするとごほうびがもらえることもあるので油断するな。そのほかにもペイントショップなど、新要素満載。前作と同様、クワガタとカブトの2バージョンがあり、同時に発売される。キミがカッコイイと思うほうでプレイしよう。

ペイントするかい?
いろをえらんでね

▲ペイントショップでは、メダロットの色を変えられるのだ。

メダフォース!
オールフリーザー は つどう!

▲「クイーン」メダルのメダフォース。敵チームのメダロットの動きを止めるのだ。

チョロQ ハイパーカスタマブルGB

●7月30日発売●¥3,980●タカラ●RCG●16M B

チョロQをカスタマイズせよ!

行方不明の父親を探し出すため、チョロQをカスタマイズしてレースを勝ち進んでいくRCG。パーツは、エンジン、タイヤ、シャーシなど11種類に分けられ、総数は200種類以上。各パーツごとにそれぞれ役割があるぞ。パーツ同士のバランスを考えてうまく組み合わせ、最高のチョロQにカスタマイズしよう。パーツは、ショップで購入するか、草レースに勝てば入手できるぞ。

せいせき	かちとまけのレースすう	
	かち	まけ
ストーリーレース	4	1
くさレース	5	0
つうしんたいせん	0	0
ごうけい	9	1
	スキルレベル	2
ランク	ジュニア・チョロQレーサー	

▲レースの成績によりスキルレベルがアップ。ランクが与えられる。

▲草レースは、お互いにパーツを賭けて勝負するのだ。

◀走行方向とカーブ量、エンジンパワーを決め、スタート!

きせかえ物語

●9月3日発売予定●¥3,800●パックインソフト●ETC●16M B S

おしゃれ ポイント	7
たいりょく	13
ちりょく	8
やさしさ	7
きひん	7
センス	14
ユーモア	16

▲おしゃれポイントが一定の数値になると、新しい服をひらめくぞ。

ファッションセンスを磨いておしゃれに変身

いろいろな服を作って「きせかえ」を楽しむことができるゲーム。服を作るには、お店で買い物をしたり、お稽古ごとをしたりして「おしゃれポイント」をためよう。ポイントがたまってレベルアップすると、新しい服をひらめくぞ。また、イベントで新しい服を覚えることもあるのだ。

きょうえい みずぎをひらめいた!
トレーニングウェアをひらめいた!

▲スポーツクラブへ行くとイベントが発生し、新しい服をひらめくのだ。

➡どんどん新しい服を作ろう。これは、カジュアルのスプリングコート。

…このふくを つくります
よろしいですか?
▶はい / いいえ

川のぬし釣り4

●発売中●¥4,200●パックインソフト●RPG●16M B R

川釣りと海釣り、両方とも楽しめる!

『ぬし釣り』シリーズ最新作がGBで登場するぞ。『川の』というタイトルだけど、川釣りだけでなく海釣りも楽しむことができる。弟は「川のぬし」に、兄は「海のぬし」に会うため、それぞれ冒険に旅立つのだ。もちろん前作までと同様、釣りだけでなく、虫とりや花つみを楽しむこともできる。また、海に潜って海底にいる貝を採れるようにもなったのだ。

▲魚を右上のほうへ引き寄せられれば、釣り上げることができるぞ。

▲釣りの方法は、ルアー釣りやウキ釣りなど、6種類あるのだ。

▲野生の動物を倒すと経験値が手に入り、レベルアップすると体力が増えるのだ。

原作・キャラクターデザイン:ほるまりん 制作協力:(株)講談社コミックボンボン編集部 © 1997/1999 Imagineer Co.,Ltd. © 1997/1999 Natsume Co.,Ltd © KOJI ISODA/Victor Interactive Software Inc. © TAKARA CO.,LTD. 1999 © 1999 Victor Interactive Software Inc.

はみ出し情報● チョロQ」追加情報:このゲームでは すことが一応の目的な りというわけではない。そこから 語がスタートし、タイトルも ョロQ クエストフォーア

次世代ベーゴマバトル ベイブレード

●7月23日発売●¥3,980●ハドソン●A・RPG●16M　B　※

ビットの育成が勝負の決め手になるぞ

「ベイブレード」とは、精霊が封じ込められた「ビット」というクリスタルを加工して作られたベーゴマ。これでライバルと戦っていくのだ。ビットにより、ステータスや使える必殺技、属性が決定される。ビットがレベルアップすればステータスがアップ、さらに別のビットへ進化することも…。

⬆赤外線通信で、ベイブレードやトレーディングポイントを交換できるのだ。

⬆どんどんバトルに出してレベルアップさせていこう。
⬅Aボタンを連打すれば、必殺技を使うことができるぞ。

ポケットファミリーGB2

●8月6日発売●¥3,980●ハドソン●SLG●16M　B　※

幸せなファミリーを育てよう

大家さんとなって、引っ越してきたファミリーのお世話をする育成SLG。『2』では持ち家が4軒となり、4つのファミリーのお世話ができるようになったのだ。また、前作は入れなかったファミリーの家の中にまで入れるようになったぞ。もちろんイベントは盛りだくさん。なかには想像を絶するアクシデントも…。大家さんとして、やるべきことが増えてたいへんだけど、そのぶん、幸せなファミリーに育てることができればうれしさも倍増なのだ。

⬆裏山を探索すれば、アイテムを手に入れることができるぞ。
⬇動物が襲いかかってきた! 捕まえてペットにすることもできる。

⬅時計機能内蔵なので、決まった日にしか発生しないイベントも……。

ハムスター倶楽部

●9月発売予定●¥3,980●ジョルダン●SLG●16M　B　S

人気マンガ「ハムスター倶楽部」のキャラを使った育成SLG

ハムスターを育ててブリーダーズマスターを目指す育成SLG。ゲーム開始時に、「ハムスター倶楽部」のキャラである「しげっち」「ぶーちゃん」「えんどーくん」の3匹のなかから1匹を選び、手持ちの資金をもとに育成し、繁殖させていこう。各種競技会(カップ)に出場すれば、ハムスターの能力を上げられる。競技には運動能力を競うものや、かわいらしさを競うものなど、たくさんの種類があるぞ。

⬆ひとつのケージで4匹まで同時にハムスターを飼うことができるのだ。
⬇ポケットプリントを使えば、かわいいハムスターを、印刷することができるぞ。

⬅カップで優秀な成績をおさめれば、賞金が手に入るのだ。

Jリーグ エキサイトステージGB

●8月13日発売●¥3,980●エポック社●SPG●8M　B

『エキサイトステージ』がGBになって帰ってきた!

SFCで数々の興奮を巻き起こした『エキサイトステージ』が、GBとなって登場。抜群の操作性はそのまま再現されているぞ。登場チームはJ1の16チーム。選手は1チーム16人の計256人。もちろん、すべて実名なのだ。シンプルな操作ながらも、上達すれば流れるようなダイレクトパス、センタリングに合わせたオーバーヘッドなど、選手を思いのままに操ることができるぞ。

⬆フォーメーション設定は自由に変更できるぞ。

⬆ゴールすれば、喜びを爆発させる選手の姿を見ることができる。
➡シンプルな操作ながらも、抜群の操作性を誇るのだ。

※GBカラー専用

© 1999 HUDSON SOFT／TAKARA © JORUDAN／NEKOGUMI CO.,LTD. ©めで鳩／あおば出版 © 1999 エポック社・小学館プロダクション

シャドウゲイトリターン

●8月13日発売●¥3,980●ケムコ●AVG●4M B

本格派AVG『シャドウゲイト』がGBで甦る

ＦＣ版の名作ＡＶＧ『シャドウゲイト』が、ＧＢで登場するぞ。その巧妙な仕掛けと難解な謎を前に、冷静な判断力と推理力を駆使して立ち向かえ！　不注意な行動は即ゲームオーバーにつながってしまう。こまめにセーブし、すこしずつ先に進んでいこう。見事にワーロックを倒し、世界を永遠の闇にするという野望を打ち砕くことができるか……？

わたしは　ふかい　ふかーい　やみの　なかへと　てんらくした。

●トラップにかかると即ゲームオーバー。行動は慎重に。

あっ!!　はいのなかから　つえが!!

●意外なところにアイテムが隠されていることも……。

●「しらべる」「あける」などのコマンドを選択して、先に進んでいくのだ。

ディジャブ

●９月上旬発売予定●¥3,980●ケムコ●AVG●容量未定　※

新ストーリーを加えて『ディジャブ』が帰ってきた

1941年のシカゴシティーを舞台としたＡＶＧ。ＦＣ版の移植作だが、ＧＢ版には新たなストーリー（第２部）が追加されているぞ。ある日、主人公エース・ハーディングは、薄汚いトイレで目覚め、すべての記憶を失っていた。彼はワナにはめられ、友人殺しのぬれ衣を着せられてしまったのだ。エースは、事件の真相をつきとめて自分の無実を証明するため、街で手掛かりを探しはじめるのだった。

●ある日、薄汚いトイレで目覚めたエースは、何の記憶もなく……。
●調べる、使うなどのアイコンを、その場の状況に応じて選び、先に進んでいく。

いろいろな人物に出会い、情報を手に入れよう。

ピクロスNP Vol.3

●NP●8月1日書き換え開始●¥2,000●任天堂●PZG●2F 1B

おなじみ『ピクロスNP』シリーズ第３弾

初心者から上級者まで、幅広く楽しめる『ピクロスＮＰ』シリーズの第３弾が登場。問題は120問用意されているので、長い間楽しむことができるのだ。８月中にこの『Vol.3』を購入し「特集問題」を解くと、ＧＢ本体が当たる懸賞に応募できるぞ。抽選でＧＢカラーが10名に、ＧＢポケットが50名に当たるのだ。

Congratulations

●今回の「キャラクター」問題はカービィシリーズ。パズルを解くと、かわいいしぐさが見られるぞ。

●タテと横の数字を手がかりにマスを塗りつぶし、１枚の絵を完成させるのだ。

●ふたりで対戦プレイも可能。マスを塗ったほうに得点が入り、完成時の得点を競う。

コラムス

●NP●8月1日書き換え開始●¥2,000●メディアファクトリー●PZG●1F 1B

あのセガの名作『コラムス』がNPで登場！

タテ、横、斜めに、同じ色の宝石を３個以上並べて消していくＰＺＧ。このＮＰ版では、通常のモードのほかに、「対戦モード」が追加されている。宝石を消してゲージをためると、相手に一定時間消すことのできない「原石」を送って攻撃できるのだ。

●対戦モードで選べるキャラはこの６人。キャラによって攻撃方法が違うのだ。

●同じ色の宝石を３つ以上並べて消していく。上まで積みあがるとゲームオーバーだ。

●画面中央にあるゲージが満タンになると、相手に原石を送れるぞ。

© 1999 KEMCO／IVI　© 1995, 1999 Nintendo／Jupiter Corp.　© HAL Laboratory, Inc.／Nintendo　© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1990　REPROGRAMMED GAME　© Marigul,1999

大幅増刷出来!!『電撃ウラワザ王1999〜2000完全版』¥1,350で大好評発売中!

映画も公開し、N64版も発売で、大盛り上がりな『SW』。さすが星戦争（直訳）！　それにしても、カワイイ子どもがあんなハゲじじいになるなんて。ダークフォースって、体に悪いんだね。

N64 スター・ウォーズ エピソード1 レーサー

フォースのおかげか？ さっそくウラワザ大紹介!!

発売したばっかりなのに、早くも『スター・ウォーズ』のウラワザが発見されました。フォース（たぶんダークサイド）に感謝しましょう。ナ〜ム〜。ちなみに、デバッグメニューのワザだけでは何もできないので注意。これはその次の無敵モード、ミラーモードをONにするときに必要となるメニューなのだ。手順がめんどうなので注意しよう。ちなみにこのワザは、ひとつのファイルで行えば、すべてのファイルで有効になるぞ。　**編集部情報**

デバッグメニュー

パスワード **RRDEBUG**

新しいデータでトーナメントを開始し、名前入力画面に入る。そこで、Ⓩを押しながらⓁで上のパスワードを入力(最後に終了を選択)。その後、普通にゲームを始め、ポーズ画面で右のコマンドを入力。

Ⓩを押しながらⓁでパスワードを入力

普通にゲームをスタートする

ポーズ画面で✚を左、下、右、上、と入力

無敵モード

パスワード **RRJABBA**

デバッグメニューを出したら、ゲームをやめて、また、新しいデータでトーナメントモードを開始する(リセットを押して戻らないように)。そして、デバッグモードと同じように名前入力画面でⓏを押しながらⓁで上のパスワードを入力。ここで最後に終了を（Ⓩ+Ⓛで）選択し、OKと表示されれば成功。あとは、普通に名前を入力しゲームを始め、ポーズ画面でデバッグメニューのモードをONにすれば、ダメージを受けなくなる。

名前入力画面でⓏを押しながらⓁで上のパスワードを入力する

デバッグメニューでモードをONにする

ミラーモード

パスワード **RRTHEBEAST**

右の無敵モードとまったく同じ手順でゲームを開始する(リセットを押して戻らない)。そして、名前入力画面でⓏを押しながらⓁで上のパスワードを入力。ここで最後に終了を（Ⓩ+Ⓛで）選択し、OKと表示されれば成功。あとは、普通に名前を入力しゲームを始め、ポーズ画面でデバッグメニューを選択し、モードのOFFをONにしよう。すると、すべてのコースがカガミに写ったような左右反対になるぞ。

名前入力画面でⓏを押しながらⓁで上のパスワードを入力する

デバッグメニューでモードをONにする

1、3コンでプレイ

パスワード **RRDUAL**

ほかのウラワザと同じく、新しいデータでトーナメントモードを開始しよう。そして、名前入力画面でⓏを押しながらⓁで上のパスワードを入力するぞ。パスワード入力の最後に終了を（Ⓩ+Ⓛで）選択し、OKと表示されれば成功。1Pは1コンと3コン、2Pは2コンと4コンの3Dスティックと Ⓩで、マシンを操作することができるようになるぞ。ちなみに、このウラワザはメニューを出さなくても自動的にOKだぞ。このモード、かなり、難度が高いです。

名前入力画面でⓏを押しながらⓁで上のパスワードを入力する

⬆これで全ステージクリアしたらジェダイマスター。

…ントロボの操縦法って音声認識（ア…っす！（『SW』ネタはパスな所長）

N64 マリオゴルフ64

知ってるとかなりオトクなウラワザ3つ!

やっぱり『マリオゴルフ64』にもウラワザがありました！ 今回は、各ホールの最初の1打めから打ち直すことができるウラワザから、キャラの利き腕を変えることのできるウラワザまで、ドドーンと3つの使えるウラワザを大公開しちゃうぞ。

ゲームプレイ中に1打めからやり直す

まずひとつめは、ちょっとひきょうなウラワザから。やり方は「ちゅうだんする」「つづき」ができるモードで、ラウンド中、下記の手順を行うだけ。なんと、各ホールの1打めから打ち直すことができるぞ。これでキャラゲットも楽勝だ。埼玉県　ようかん夫妻くん

⬆負けそうになったら、すかさずプレイを中断。

負けそうになったら「ちゅうだんする」

⬆中断をしたら、すぐに「つづき」でプレイを再開！

「つづき」でゲームを再開する

⬆すると、1打めから打ち直すことができるのだ！

キャラの色を変更

どのモードでもいいので、キャラ選択時に、Ⓒのどれかを押す。するとキャラの色が変わるぞ。
東京都　橋亮介くん

Ⓒのどれかを押しながら決定

⬆ちなみに色が変わったからって、能力の変化などはないよ。

左利きにする

キャラの選択時にⓁを押す。すると、キャラが利き腕が右利きから、左利きにかわるぞ。
埼玉県　カイさん

プレイヤー選択画面でⓁを押す

⬆右利きと左利きでは、コースの攻め方が変わってくるぞ。

N64 WIPE OUT 64

クリアできない人はこのコマンドを入力せよ

迫力あふれるレース展開が魅力の『WIPE OUT』。早くも、とっても便利なコマンド技3つが発見されたので紹介しちゃいますよ。　編集部情報

隠しマシン出現

メインメニューでⓏ+Ⓡ+Ⓛを押しながら、下のコマンドを入力すると、PIRANHA Ⅱが選べるようになる。高性能マシンで、ぶっち切れ！

メインメニュー画面でⓏ+Ⓛ+Ⓡを押しながら Ⓒ上、Ⓒ下、Ⓒ上、Ⓒ下、Ⓒ左、Ⓒ右、Ⓒ右、Ⓒ右

⬆すべての能力がMAXなマシン。これさえあれば、もう怖いものなしだ！

無敵コマンド

レースが始まったあとで、Ⓩ+Ⓡ+Ⓛを押しながら、下のコマンドを順番に素早く入力しよう。画面全体が一瞬緑色に光ったら入力成功だ。シールドエネルギーがまったく減らなくなるぞ。でも壁やほかの車に接触した場合に、減速するのはいっしょなので、気をつけよう。

上の画面でⓏ+Ⓛ+Ⓡを押しながら Ⓒ上、Ⓒ下、Ⓒ左、Ⓒ右、Ⓒ上、Ⓒ下、Ⓒ左、Ⓒ右

ウェポン使い放題

無敵コマンドと同様に、レースが始まったあとで、Ⓩ+Ⓡ+Ⓛを押しながら、下のコマンドを素早く順番に入力しよう。画面が緑色に光ったら成功。ウェポンが順番にストックされていくので、使っても、すぐに別のウェポンが使用可能になるのだ。無敵コマンドとの併用もできるぞ。

上の画面でⓏ+Ⓛ+Ⓡを押しながら Ⓒ下、Ⓒ下、Ⓒ右、Ⓒ左、Ⓒ右、Ⓒ右、Ⓒ上

「WIPEOUT64」のウラワザを、極秘ルートからキャッチ！ したのはよいけれど、ソフトの発売が少し遅れるかも…。この記事を読んで、…るあなた。発売日を確認してから買いに行きましょうね。(博士)

ウラワザウォーズ エピソード1 64

…さぼってないで仕事しろ！ 私のお盆休みがな…やないか。(助手)

N64、GB、SFCはもちろん、全9機種対応「電撃ウラワザ王1999〜2000」発売中！

オールカラーでボリュームたっぷり こりゃオトク「電撃ウラワザ王1999〜2000」発売中!

N64 新世紀エヴァンゲリオン
クリアした難易度によって隠しモードが出現!!

超人気アニメ「新世紀エヴァンゲリオン」のアクションゲームがついに登場。その本作に早くも隠しモードが発見されたぞ。隠しモードは全部で4つ。どれも、通常のゲームをクリアすれば出すことができるぞ。各モードはサービス要素たっぷりで、ファンは必見だ。

EASY サウンド

「STORY MODE」を難易度EASYでクリアすると、「OPTION MODE」にサウンドモードが出現する。このサウンドモードでは、BGM、キャラクターボイス、SEを聴くことができるのだ。**神奈川県　古内健太郎くん**

⬆SEでは、ゲーム中の効果音が聴ける。

⬅VOICEでは、キャラの声を聴けるぞ。

NORMAL モデル

「STORY MODE」を難易度NORMALでクリアすると、「OPTION MODE」にモデルモードが出現する。このモードでは、ゲーム中に登場するエヴァや使徒、アイテムなどを自由な角度から見ることができる。**千葉県　えヴぁくん**

⬆エヴァはもちろん、使徒だって見られる。

➡さらにアイテムなんかも見れちゃうぞ。

HARD アクション&ミッションセレクト

前のふたつと同様にHARDでクリアすると、アクションモードが「OPTION MODE」内に、ミッションセレクトが「SIMULATION MODE」内に出現するぞ。**北海道　加賀屋徳くん**

アクション / ミッションセレクト

⬆アクションモードでは、ゲーム中に見た全イベントが見られる。

⬆ミッションセレクトは、プレイしたいミッションを選択できる。

N64 オウガバトル64 Person of Lordly Caliber
おなじみのミュージックモード

長い間待たされたかいあって、期待以上のデキに仕上がっている『オウガ64』。みんなも今頃は寝る間も惜しんでプレイしているんだろうなあ……なんてことはともかく、『オウガ』シリーズではもうすっかりシリーズ伝統となっている、ミュージックモードに入るウラワザを紹介するぞ。やり方はカンタン、オープニングのオディロンの質問で名前を入力するときに、「MUSIC_ON」と入力するだけ。こころゆくまで『オウガ64』の音楽をたんのうすることができるぞ。**編集部情報**

➡ここで主人公の名前を、右の写真のように入力しよう。

オープニングの名前入力画面で「MUSIC_ON」と入力する

⬅すると、ミュージックモードに入るのだ。

N64 NBA IN THE ZONE2
おなじみのコマンドでいろいろな効果

顔デカキャラ

タイトル画面で右のコマンドを入力してゲームをスタートさせると、選手の顔がデカくなる。**編集部情報**

タイトル画面で上、上、下、左、右、左、右、Ⓐ、Ⓩ

選手が小さくなる

タイトル画面で左のコマンドを入力してゲームをスタートさせると、選手の体が小さくなる。**編集部情報**

ボールがカラフルに

タイトル画面で右のコマンドを入力してゲームをスタートさせると、ボールがカラフルに。**編集部情報**

8月号「バイオレンスキラー」のコードをひとつ訂正。「ラフテクスチャーモード」のコードは、本当は「ライフフェイスモード」のもの。「ラフ〜」は、ワールド3のエネルギートーテムを守り切ると使用可能になります。ごめんなさい。(所長)

ウラワザウォーズ エピソード:64

ウラワザ研究所

N64 スター・ウォーズ エピソード1 レーサー
まだまだ、ありますスター・ウォーズネタ

安い、ウマい、新鮮、がモットー（一部ウソ）のウラ研が、こんな旬なゲームを1ページだけ紹介なんて、もったいないことはいたしません。ここではサクッとできるワザふたつを紹介しちゃいます。　**編集部情報**

デモモード

トーナメントモードで、「レーススタート」を選択するときに、Ⓩを押しながらⒶで決定すると、通常では見られない倉庫内のデモシーンを見ることができるようになるぞ。

Ⓩを押しながらⒶでレースを始める

⬆もちろんマイキャラが違うと、デモに登場するキャラも違う。

隠しキャラ／サイ・ユンカ

"ブルズアイ" ナヴィアが使える状態で、デバッグモード同様に、トーナメントを新しいデータで始めⓏ＋Ⓛで右のパスワードを入力し終了を選択。するとサイ・ユンカが登場。

Ⓩを押しながらⓁでRRCYYUNと入力

⬆ブルズアイ〜が使用できないと登場しないので注意すること。

N64 ラストレジオンUX
なんか動いているっぽい、レジオンが……

レジオン選択のときに右のコマンドを入力してみよう。ボタンを押すたびに、レジオンがさまざまな動きをするぞ。それぞれの機体のかっこいい戦闘アクションを見ることができるのだ。

鳥取県　レジウムくん

レジオン選択画面でⓏ＋Ⓡを同時に押す

⬆動いているトコロが見られるだけ。自分で動かすことはできないんだ。

N64 実況GIステイブル
子馬の名前を自動決定

⬆いくつかの組み合わせから、ランダムで名前が決定される。

ネーミング入力画面でⓁ＋Ⓡを押しながらⒶを押す

遠山氏から新馬を預かる場合、子馬のネーミング依頼がある。このとき、ネーミング入力画面でⓁ＋Ⓡを押しながらⒶを押すと、子馬の名前がランダムで決定されるのだ。

大分県　三方篤也くん

GB ハイパーオリンピックシリーズ トラック&フィールドGB
ビーマニ風ミニゲーム他が出現!

楽しいミニゲームがふたつ発見されたぞ。ミニゲームは下のコマンドで出現する。　**静岡県　菊地あゆみくん**

コマンド

右の画面で、左、左、左、右、右、右、右、右の順で入力＋

増えるミニゲーム

サイドステップ

⬅反復横飛びがプレイできる。何回飛べるかな？

トゥワンステップ

➡「ビートマニア」風のゲームが遊べるぞ。

GB あにまるぶり〜だ〜3
幻の動物ゾンビエー出現

さまざまな動物を育成していくと、少しずつうまっていく動物図鑑。この図鑑を320匹の動物でうめつくすと、321匹めの動物ゾンビエーが出現するぞ。ゾンビエーをペットにして、動物図鑑を完成しよう。

福島県　カバ園長くん

動物図鑑を320匹全部うめる

⬆公園に321匹めの動物ゾンビエーが出現するのだ。

クワイ＝ガン・ジンと怖い外人は似てるね

じつは、この原稿を書いている時点では映画は公開されてません。でも、まわりには、アメリカへ観に行ったり、先行ロードショウなどを観た人がいっぱいいるもんで、映画の感想やらネタばらしな話題が、四方から聞こえる。く、悔しい……。そんな私に、ウラワザとかファンレターください。

ハガキ&FAXの書き方

まず、ゲームタイトル、ウラワザの内容を書こう。そしてウラワザの方法をくわしく書いて、キミの郵便番号、住所、氏名、電話番号を記入して送るベシ。

〒101-8305　(株)メディアワークス
電撃NINTENDO64編集部
「ウラワザ研究所」係まで
（郵便番号を忘れずに）
FAX 03-5281-5221

ウラワザと　ダークフォースは　よく似てる

※電話でのウラワザに関するお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。私、困ります。

賞品リスト

賞	内容
博士賞	博士・神無月も卒倒してしまうウラワザには¥12,000ぶんのおもちゃ券を。
助手賞	助手・レイコも脱力してしまうワザには¥8,000ぶんのおもちゃ券を。
お手伝い賞	お手伝いロボでもスパークしてしまうワザには¥5,000ぶんのおもちゃ券を。
所長賞	かわち所長がラブと叫んでしまうウラワザには¥1,500ぶんのおもちゃ券を。

『ゼルダ』や『ピカチュウ』も載ってマス「電撃ウラワザ王1999~2000」発売中!

(将来の)アナキンのようにダークサイドなフォースでウラワザを発見せよ!!

電撃攻略王[DEEP] 濃厚攻略の分厚い1冊が登場。深〜い攻略なら やっぱり電撃だね!!

全フィールドマップから、各ステージの戦術まで――『オウガ64』の神髄に迫る超完全攻略本!!

電撃攻略王DEEP Ogre Battle 64 オウガバトル

Person of Lordly Caliber

電撃NINTENDO64編集部 編　8月下旬発売予定　予価:本体1,400円+税

通常のプレイでは決して判らない各種データ・シナリオ分岐・ストーリー展開を分析、網羅した、『オウガ64』超完全攻略本!
●全フィールドマップつきで進軍ルートをはじめ、戦術を詳細解析　●オウガバトルサーガの世界観・設定を詳細分析

電撃攻略王 好評発売中

ココが電撃! あらゆるハード&ジャンルのウラワザがぎっしり!

電撃ウラワザ王

1999―2000完全版

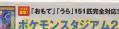
電撃ウラワザ班 特別編集
定価:本体1,350円+税

急告!9月発売予定……

電撃ウラワザ王

超新作最速版99年3月〜9月

ココが電撃! 「おもて」「うら」151匹完全対応!

ポケモンスタジアム2

絶対必勝BOOK

電撃NINTENDO64編集部 編
定価:本体750円+税

ココが電撃! ミュウの出現方法もバッチリ!

ポケモンピンボール

ハジいてゲットだ! あそぶっく

電撃NINTENDO64 特別編集
定価:本体470円+税

©1999 Nintendo　©1999 QUEST ILLUSTRATION by 加藤俊章　©1995-1999 Nintendo／Creatvres／GAME FREAK　©1999 HAL Laboratory, Inc.／Jupiter Corp.

発行●メディアワークス　発売●角川書店
お問い合せ▶03・3238・8605(角川書店特販部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

電撃ゲーム小説大賞

大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●募集内容/ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る(他の公募に応募中の作品も不可)。

●応募規定/
【長編】=400字詰め原稿用紙250〜350枚。縦書き。
【短編】=400字詰め原稿用紙40〜80枚。縦書き。
作品に以下の①②を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。ワープロ原稿可(ただし、フロッピーでの応募は不可)。
①タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募をしたのか、原稿枚数(ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は400字詰め原稿用紙換算枚数も併記)。
②あらすじ(800字以内)

●応募資格=不問。

●選考方法/
◆2000年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。
◆2000年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員(敬称略)◆安田均(作家)/◆深沢美潮(作家)
◆広井王子(作家)/◆松本悟(サンライズアニメプロデューサー)
◆佐藤辰男(メディアワークス社長)

電撃ゲームイラスト大賞

大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどで起用されます。

●募集内容/ゲーム感覚にあふれた、未発表(他の公募に応募中の作品も不可)のオリジナル作品。

●応募規定/B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。
表現方法(彩色、画材など)は自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとツール(バージョンも)、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。
☆応募作品には、別紙にセットのタイトル、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、何を読んで応募をしたのかを明記して添付すること。
☆作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。

●応募資格=不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

●選考方法/
◆2000年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。
◆2000年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員(敬称略) ◆天野喜孝(イラストレーター)
◆出渕 裕(メカデザイナー、イラストレーター)
◆衣谷 遊(漫画家)
◆宮野洋美(電撃文庫編集長)

電撃ゲームコミック大賞

大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。

●募集内容/ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可。

●応募規定/
◆ストーリーコミックは24〜41P
◆ギャグ・コメディなどのショートコミックは10〜16Pを2本以上
◆4コマなどのコマコミックは10本以上
◆原稿寸法はタテ270ミリ、ヨコ180ミリ
◆B4サイズの画用紙かケント紙に、黒インクか墨汁で描くこと。薄墨や着色は不可。
◆作品に、タイトル、原稿枚数、住所、本名、ペンネーム、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募したのか、を明記した紙を添付して応募すること。

270mm 300~365mm
180mm
230~260mm

●応募資格=不問。

●選考方法 2000年7月末の最終選考に向けて、4回の予選を行う。予選のスケジュールは以下の通り。

◆第1回締め切り —— 1999年7月10日
[通過者発表、ガオ!11月号〈9/27発売〉]
◆第2回締め切り —— 1999年10月10日
[通過者発表、ガオ!2月号〈12/27発売〉]
◆第3回締め切り —— 2000年1月10日
[通過者発表、ガオ!5月号〈3/27発売〉]
◆最終締め切り —— 2000年4月10日
[通過者発表、ガオ!8月号〈6/27発売〉]

それぞれの予選で最終候補を4〜5作品選出する。
予選を通過した約20作を対象として、2000年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員(敬称略)◆永井 豪(漫画家)
◆雨宮慶太(映画監督)
◆押井 守(映画監督)
◆佐藤辰男(メディアワークス社長)

●特典 ◆各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。
◆優秀な応募作品は作家および編集者のアドバイスが受けられる(もちろん、その後、何度でも予選に応募できる)。
◆各予選のアドバイスをする作家 第1回予選/吉富 昭仁
第2回予選/ビトウ ゴウ
第3回予選/あかほり さとる

応募の掟

応募要項

●あて先 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
㈱メディアワークス『第7回 電撃ゲーム大賞○○○部門』係

●最終締め切り 2000年4月10日(当日消印有効)

●発表 2000年8月中旬より、以下の媒体にて発表する予定です
◆「電撃」の各誌上 『電撃NINTENDO 64』『電撃HOBBY MAGAZINE』『月刊電撃コミック ガオ!』『電撃G'sマガジン』『電撃PlayStation』『電撃Dreamcast』『電撃王』『電撃Animation magazine』『電撃hp』『コミック電撃大王』
◆メディアワークスのホームページ上 http://www.mediaworks.co.jp/
◆ラジオ「電撃大賞」(文化放送、ラジオ大阪)

※複数応募可。ただし、1作品ずつ(イラスト大賞は1セット)別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。
※受賞作品の著作権(出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む)は、株式会社メディアワークスに帰属します。

発表! 第6回電撃ゲーム3大賞【第1次選考通過者】電撃ゲーム小説大賞 ●応募総数1,326

兵藤叶(京都府)『聖法の血族』/根本勝二(神奈川県)『機械仕掛けの女神』/朝比奈ひろ子(神奈川県)『エンジェルズ・ウイング』/沖房泡音(東京都)『晴れのち快晴っ!』/一色銀河(兵庫県)『若草野球部狂想曲 ボーンヘッド』/丹藤武敏(東京都)『自衛官日賀井甚太 PKO大騒動』/福田衛児(埼玉県)『霧に浮かぶマザーボード』/雅彩人(千葉県)『靴下の中のサンタクロース』/野雨峰子(宮崎県)『地球の悪魔』/井上龍一(福岡県)『Bオニキス・the S S~スターシップBオニキス』/浦上史樹(東京都)『涅槃の破壊神』/久山直樹(福岡県)『世継ぎにまつわる物語』/緒方宏毅(東京都)『蒼き瞳の天馬』/遠間純(兵庫県)『パブロ・ヴァンプの夜』/鷲中七郎(大阪府)『絶滅前線』/島原海(秋田県)『朝来ぬ街に影は伸びる』/辻元佳史(千葉県)『アドラーベルクの黒騎士』/由仁人(神奈川県)『定義はいらない』/風来坊主(千葉県)『キセキノココロ』/浅森龍平(福井県)『義士と異能者』/小林壮一郎(滋賀県)『妖警祭』/太田あきよし(東京都)『熱風の獅子』/紅紋二郎(岐阜県)『MONSTERS』/あべともみ(岩手県)『BE ALIVE』/椎堂桜子(愛知県)『ダブル・ラビリンス』/桂井靖彦(大阪府)『凶都大乱~拝み屋賞庵 幕末秘剣録~』/斎藤政徳(富山県)『ロレストリア英雄伝』/香月優(青森県)『サキュバスの方程式』/サナダシン(山梨県)『爆殺! 銀河流星拳』/円山園子(東京都)『勝ち戦の君』/水母海月(兵庫県)『魔縫使い・る~ほ』/桜升一樹(東京都)『GAL』/さとくらじん(東京都)『赤貧暴走巫女ななこ参上!』/林輝幸(北海道)『忘れないでください 私の命が風にすぎないことを』/山崎義彦(埼玉県)『パラレル・ネバーランド』/寺島由人(茨城県)『クォンタム・ハザード』/神狩竜司(千葉県)『学園摩訶不思議』/窪田真治(福岡県)『ソーサラス・ソードスミス MAJIN BREAKER』/掛布真代(岐阜県)『帰、乱世に泣く』/唐木田とひろ(長野県)『ウズモの王女』/万城目康(東京都)『青い薔薇の血族』/佐山知之(茨城県)『命―MIKOTO―』/紫月洋平(東京都)『Bloody×3』/滝晴美(静岡県)『夢界異邦人~白い迷宮都市~』/杉村和比古(福岡県)『カタカムナ』/榎野英彦(埼玉県)『ピクニックは終末に』/流地弥生(奈良県)『夏幻想話』/静原佑(北海道)『SCOOP DETECTIVE』/連子(三重県)『爆裂ネオテニー ばぶちゃん』/江田敬(岡山県)『カルバーン戦線脱出大作戦』/上田学(大阪府)『気まぐれ魔人の冒険』/織屋ユウ(奈良県)『ようこそ、かもネギ亭へ!』/中島禎之(宮城県)『いつか闇のむこうへ』/神宮寺右京(東京都)『ベセルクス・ラビ「ラビ・リ・バース」』/矢雉蒼依(埼玉県)『アル・ディシオの剣』/矢野智司(愛媛県)『死の女』/川口洋(広島県)『ワームホール』/三月吹雪(北海道)『第七のラッパが鳴るとき』/冨原直之(北海道)『サリュード』/真加瀬也幸(愛媛県)『聖戦2013』/六法氷樹(千葉県)『ノルン』/十六夜榮(東京都)『心術使い』/荒野匡昭(富山県)『魔女の福音』/桜井ユウ(千葉県)『ラボラトリー・クライシス』/時雨沢恵一(神奈川県)『「キノの旅」―the Beautiful World―』/中村恵里加(東京都)『ダブルブリッド』/鈴木健仁(埼玉県)『幽霊は好きですか?』/高林三園(埼玉県)『神之木~過去の遺産~』/和泉蒼(東京都)『復讐の果てに見えるもの』/大川広氏(北海道)『女神の微笑み』/渡部なぎさ(岐阜県)『浄化の灯火~全部決壊説話~』/村上すおう(神奈川県)『星幽怪盗 ~The Astral-phantom-thief "DODGSON"~』/荒太郎(東京都)『大蛇』/暁子雲(埼玉県)『ムーン・スマイル』/風味三郎(埼玉県)『傀儡操師 陣内五郎 夜光蟲』/坂木恵(兵庫県)『ドライブに行こう!』/石崎洋司(東京都)『ガイアノイド王立愚連隊 胎動編』 【以上、77名77作品】順不同

Front Row フロント ロウ

GAME BOY COLOR

世界のサーキットを君のポケットに。

● コースに合わせたセッティングでチェッカーを狙え!

高速コース、テクニカルコース。各コースの特長を読んでマシンをセッティング。細かいセッティングとタイヤセレクトがレースを制す!

● 通信機能でライバルと対戦だ!

通信ケーブルを使えば友達と対戦バトルも楽しめます。ライバル同士で走りを競え!

● ワールドツアーモードで世界を制覇せよ!!

COLOR 専用

1999年9月発売予定 予定価格3,980円(税別) レーシングゲーム

通信ケーブル対応

株式会社キッド 〒140-0011 東京都品川区東大井2-13-8 ケイヒン東大井ビル6F
ユーザーサポート TEL.03-5753-0835 ホームページアドレス http://www.kid-game.co.jp

©KID 1999
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

NINTENDO64
きみの頭脳に逆襲する。
あの名作が3Dになって
LODE RUNNER 3-D
ロードランナー3-D
走って、落として、取り戻せ!
LODE RUNNER 3-D
ロードランナー3-D
7月30日発売予定
アクションパズルゲーム
予価:6,800円(税別)/1人プレイ
・80年代の名作ここに復活!
・3Dを駆使し、様々なパズル要素を加え、君の頭脳を直撃!
・ステージは100ステージ+隠しステージとボリューム満点!
・3Dステレオサウンドで臨場感倍増!
・視点変更により、さらにダイナミックに演出!
©1983 DOUGLAS E.SMITH ALLRIGHTS RESERVED
©1999 BIG BANG SOFTWARE
©BANPRESTO 1999
"LODE RUNNER" IS A TRADEMARK OF DOUGLAS E.SMITH AND LICENSED THROUGH T&E SOFT INC.
株式会社バンプレスト
千葉県松戸市松戸1230-1 〒271-0092
※バンプレストはバンダイグループの一社です。
●価格はメーカー希望小売価格です。
●全国の有名デパート、スーパーでお求めください。
●表示価格は、全て税別となっております。
●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。
バンプレストグループ テレフォンサービス
バンプレストのゲームに関するお問い合わせはこちらに!
受付・10:00～16:00 月～金(土・日・祭日を除く)
03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ!
バンプレストホームページアドレス http://www.banpresto.co.jp/

64newsclip
ロクヨンニュースクリップ

今月のトップは、仕掛け人香山氏の発言で見えてきた64DDの詳報。N64の新作情報もアリで夏を吹き飛ばします。

64DD

サービス開始時の会員は10万人を予定！香山哲氏発言で見えてきた64DDの世界

香山 哲氏

12月1日から会員制でスタートすることが決定した64DD。任天堂とリクルートの共同出資による新会社"ランドネットDD"が設立され、"エンターネットサービス（仮）"と呼ばれる会員サービスが行われる予定だ。6月24日、このプロジェクトのキーマンともいえる香山哲氏の共同インタビューが行われた。「ネットワークを使った新たなエンターテインメントサービスには、64DDの持つ"書き換え"機能が不可欠。このサービスは、従来のパッケージソフトによるものとはまったく違うビジネスモデルで展開していきます」と香山氏は力強く語ったのだ。

気になるコスト面については「ハードで利益を得ることは考えていない」とのこと。月々の会費についても数百円程度になる見とおし。また、サービス開始時に予定している会員向けの、初回出荷分10万台の64DDの製造はすでに始まっているということだ。ここでは、香山氏の発言から見えてきたこのサービスの詳細についてチェックしていくことにしよう。

キラータイトルは『ウォール街（仮）』

香山氏によれば、64DDでのイチオシタイトルは『巨人のドシン１』（パーラム開発）と『ウォール街（仮）』とのこと。「『ウォール街（仮）』はおもしろいですよ。一種の金融SLGなんですが、社会現象になるかもしれない（笑）。見ためが今までの金融SLGとはまったく違います（香山氏）」ということで、期待も高まる一方だ。

←『巨人のドシン１』は、12月1日から遊べる予定。

64DDカウントダウンスケジュール

8月27〜29日 スペースワールドでおひろめ

香山氏によれば、スペースワールドにおいて、64DDとエンターネットサービスがもたらす新しい世界を見せたい、とのこと。サービス開始時に用意されるソフト数本が遊べるようだ。

9月〜秋!? 会員募集開始！

夏から秋にかけて会員募集が行われるもよう。雑誌や店頭などでの募集告知などが考えられているようだ。ちなみに、スタート時の会員数は10万人を予定している。

11月下旬!? スターターキットの配布

64DD本体・モデムカセットなどが同梱されたスターターキットが配布されるのは、サービス開始直前。郵送や店頭に受け取りにいくスタイルになりそうだ。店頭での直接販売はない予定。

12月1日 エンターネットサービス開始

サービスが開始されるのは12月1日。予定されている10本のゲーム以外にも、インターネット閲覧・Eメール・デジタル競馬新聞（仮）などのサービスが楽しめるということだ。

エンターネットサービスで提供されるコンテンツ

ここで紹介するのは、現時点で判明している、このサービスで提供されるコンテンツ（内容）の一覧。ゲームソフトはもちろん、各種ツールなども含まれているぞ。12月1日のサービス開始時点では、これらの多くが楽しめるようになっているはずだ。ちなみに、それぞれの内容は、香山氏の発言などをもとに編集部で推測したものだぞ。

タイトル	内容
ウォール街（仮）	通信回線でたくさんの人が参加できる、金融SLG
F-ZERO XDD（仮）	『F-ZERO X』の拡張キット。コースを自作できる
巨人のドシン１	パーラム開発。地面をアゲサゲする新感覚のゲーム
グラフィカルメッセージメーカー（仮）	キャラやメッセージを作れるツールのようだ
ゲームメーカー（仮）	作成したゲームを通信回線経由で配れるツール
ゴルフ（仮）	『マリオゴルフ64』とは違い、本格派路線だというSPG
サウンドメーカー（仮）	小室哲哉氏も携わっているというミュージックツール
将棋	通信回線経由で対戦可能な将棋ソフト
大戦略	有名な傑作SLGシリーズ最新版
デジタル競馬新聞（仮）	最新のレース結果を蓄積できるデータベース的サービス
ビデオジョッキーメーカー（仮）	ダウンロード画像で独自の画像クリップ集を作れる
麻雀	通信回線経由で対戦可能な麻雀ソフト
マリオアーティスト タレントメーカー	自分で自由にポリゴンキャラを作成できるツール
マリオアーティスト ピクチャーメーカー	グラフィックを作成できる本格派のペイントツール
マリオアーティスト ポリゴンメーカー	さまざまなポリゴンモデルを作成できる３Dツール

©1999 Param（Marigul） イラスト／北山寛代

最深情報

通信での展開が中心の64DDなんだけど、ほとんどのソフトは通信回線からダウンロードするのではなく、通信販売のような形で購入することになりそう。というのも、64DDのディスク１枚分ものプログラムデータをダウンロードしようとすると、かなりの時間がかかってしまうからだ。

64DD気になる4つのポイント

サーバーの運営や課金システムなど、まだまだ気になる部分が多いこのサービス。ここでは4つのポイントをチェックしてみたぞ。

1.課金方法はどうなるのか？

●クレジットカード
●店頭での支払い
●プリペイドディスク
etc.

上記は、このサービスで予想される課金方法。ボクらとしては、できるだけ手軽な形での課金を望みたいところだ。

るようなことも可能だという。たとえば、「ディスクを買うと、特定のサービスが2時間だけ受けられる」といったケースなどだ。

➡クレジットカードなしでもOK!?

2.サーバーの設置は大丈夫！

↑リクルートが運営するサイト「ISIZE（イサイズ）」(www.isize.com)

りは通信でのサービスに長けた、リクルートのノウハウを生かした格好だ。

➡電話料金も気にせずに大丈夫!?

3.EPS形式による電子出版って？

"EPS"とは、電子出版（デジタルマガジン）のための新しいフォーマットのこと。エンターネットサービス（株）では、このEPSを利用した、さまざまな情報が提供されるという。おもしろいのは、ユーザーが、このEP……ては、最新のレース結果と過去のデータをEPS形式で配信……

にも、野球やF1など、さまざまな……として話題を集めそうだ。

➡64DDならではの新しいサービス

4.ゲームプログラムの配信

↑NPのようなサービスが、64DDで楽しめるようになる!?

……ミュレーションすることが可能だという。

➡SFCのゲームが遊べるかも!?

GB GBと携帯電話がつながる！次世代GBも見えてきた！

"GBと携帯電話がつながる"、そんなウワサがいよいよ現実のものとなる。任天堂山内溥社長が、証券アナリスト相手に行ったミーティングにおいて、GBと携帯電話やPHSを接続するサービスを来年春をめどにスタートさせたい、と語ったのだ。山内社長によれば、GBと携帯電話等を接続するためのカセットをサービス開始に合わせて発売。ユーザーが電話回線から情報をダウンロードしたり、メールのやりとりなどができるようになるという。利用料金については百円程度におさめたいということで、ボクらにとっても身近なサービスになりそう。通信回線を使って、GBと64DDとの間でデータをやりとりするなんてこともできそうだ。

⬅GBと携帯電話との接続のイメージ図（編集部が作成したもの）。インターネットにも接続できる!?

次世代GBについての情報も出たっ！

……度な演算能力が必要となってくる……しい情報を待ちたいところだ。

64DDの世界がもたらすもの

香山氏の……

……ことができるか、通信費をどこまで安くおさえられるか、など初めてのことだけにいろいろと課題はありそうだが、とにかく期待……笑顔が印象的な取材だった。

↑"仕掛け人"香山氏のインタビューということで、注目が集まった今回の共同取材

本誌8月号P.13にティム・スタンパー氏として掲載された写真が間違っていました。関係各位にご迷惑をかけたことをおわびいたします。

最深情報 『ウォール街（仮）』や『サウンドメーカー（仮）』などの開発には、リクルートで通信関係のシステムやソフトを手がけていたスタッフも参加しているようだ。ネットワーク対応のソフト開発のノウハウを十分にもっているメンバーの手により、64DD対応のソフトに命が吹き込まれているのだ。

New Soft

ビーストウォーズメタルス64

N64 ●10月発売予定●価格未定●タカラ●ACT

鋼鉄ボディの野獣戦士が悪の軍団と大激突!

↑バトルは、1対1の真剣勝負で行われるぞ。

➡登場キャラはデストロン側も合わせて8体+αだ。

TVアニメや映画でも大人気の「トランスフォーマー ビーストウォーズ」が、N64のゲームになったぞ。内容は3Dの格闘ACTだ。ロボット、ビースト、ビーグルと3段階にトランスフォーム(変形)できる体を新たに手に入れたビースト戦士たちが、それぞれの形態により異なる攻撃を使い分けて戦うのだ。ポリゴンで描かれたビーストたちは変形もなめらか。TVアニメと同じ声優がしゃべりまくるのでバトルがさらに盛り上がるぞ。

3つの攻撃を使い分けろ!

ロボットモード
オールマイティに攻撃ができる。しかし、この姿でいられる時間はかぎられている。

ビーストモード
近距離で効果を発揮する形態。大きなダメージを与えることができる。

ビーグルモード
遠距離の攻撃に適している。高速で移動することができるぞ。

↑簡単な操作で、大迫力の必殺技をくり出すことができるぞ。

ここに注目 なんとGB版とリンクするぞ

本作は、[illegible]3月に発売されたGBソフト「[illegible]トランスフォーマー ビーストウォーズ ビースト[illegible]」とリンクするぞ。[illegible]って、GB版とリンクす[illegible]

[illegible]「GB版のデータとリン[illegible][illegible]りするのだろうか?

↑[illegible]キャラたちはすべて使えるのだろうか。

The Game Ranking

最新のゲーム動向をデータでキャッチ!!

●N64&SFC&GBソフトTop10

(集計期間:6月1日～30日)

ランク	機種	ソフトタイトル	先月
1	N64	マリオゴルフ64 ●任天堂●1999年6月11日発売●SPG●¥6,800	41.8% 前回一位
2	N64	ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ ●任天堂●1999年1月21日発売●ACT●¥5,800	7.8% 前回3位
3	GB	ポケモンピンボール ●任天堂●1999年4月14日発売●ETC●¥3,800	6.7% 前回2位
4	N64	ポケモンスタジアム2 ●任天堂●1999年4月30日発売●ETC●¥5,800	6.5% 前回1位
5	N64	新世紀エヴァンゲリオン ●バンダイ・ガイナックス●1999年6月25日発売●ACT●¥8,800	3.0% 前回一位
6	N64	実況パワフルプロ野球6 ●コナミ●1999年3月25日発売●SPG●¥7,800	2.9% 前回5位
7	N64	バイオレンスキラー ●gemz●1999年6月14日発売●ACT●¥7,800	2.6% 前回一位
8	N64	ポケモンスナップ ●任天堂●1999年3月21日発売●ETC●¥6,800	2.5% 前回4位
9	GB	ポケモンカードGB ●任天堂●1998年12月18日発売●ETC●¥3,500	2.1% 前回6位
10	N64	マリオパーティ ●任天堂●1998年12月18日発売●ETC●¥5,800	1.7% 前回10位

●N64前人気Top5

(集計期間:6月30日)

ランク	ソフトタイトル	先月
1	電車でGO!64 ●タイトー●7月30日発売●SLG●¥6,800	7.0% 前回3位
2	実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2 ●コナミ●7月29日発売●SPG●¥7,800	5.6% 前回4位
3	MOTHER3(仮称) ●任天堂●発売日未定●RPG●価格未定	4.2% 前回5位
4	バイオハザード2(仮称) ●カプコン●発売日未定●AVG●価格未定	4.0% 前回2位
5	WIN BACK ●コーエー●10月1日発売●ACT●¥7,800	3.0% 前回一位

※ランキングはTVゲームソフトウェア流通協会の協力をもとに、全国1,000店舗以上のデータから作成しました。また、ランキングの順位の欄のパーセント表示は、集計されたデータ全体の中に占めるデータの割合を表しているものです。前人気は本誌調べのものです。

Interview

『牧場物語GB2』キャンペーンガール 平山綾ちゃんに直撃インタビュー

平山 綾(ひらやま あや)
現在放映中のドラマ、「天使のKiss」(テレビ朝日系月曜20時～)にも出演中だぞ。

―さっそくですが、『牧場物語GB2』はもうプレイしました?

綾:『2』はまだだけど、『1』はやりました。本当におもしろいですよね。特にゲームのなかでいろんなものを育てるのが楽しくって。

―ゲームはよくやるほうですか?

綾:GBとPSを持ってるんでゲームはよくやりますよ。特にGBは移動中にもやってるくらい。この前は『ゼルダ』をやりました。楽しかったけど、ちょっと難しかったかな。

――CM撮影はどうでしたか?

綾:皆さんに協力してもらって、すごく楽しくできました。ただ、子ひつじを抱くシーンでは、その子ひつじが鳴き出しちゃって、ちょっとたいへんだったけど。

―最後に読者のみんなへひとこと

綾:『牧場物語』は、一度始めると本当にハマっちゃいます。『2』はきっと前作以上に楽しくなると思うので、ぜひみなさんもプレイしてみてくださいね。

「『牧場物語』シリーズは大好きです」

TVCM撮影現場へ潜入

6月15日、某所で行われた『牧場物語GB2』のTVCM撮影現場に潜入したぞ。もちろん主演の綾ちゃんはいつものように元気いっぱい。途中、ひつじが何度も逃げ出すハプニングがあったけど、撮影は無事に進行したぞ。

なおこのCMは、発売の1週間前、7月末頃からオンエアの予定だ。

➡撮影現場のひとコマ。ひつじを追いかける綾ちゃん。

©T.P.C/Takara/テレビ東京 ©TAKARA CO.,LTD.1999

最深情報
日本、アメリカはもちろん、ヨーロッパでも大人気のニンテンドウファミリー。6月19日、北欧のスウェーデンでは、「マリオ通り」なる道路がお目見えした。この道路は、北欧で任天堂商品を扱っている、Bergsala社に通じているところから名づけられたとか。さすがは世界のマリオ!

Topic なぜ？ 64DD発売予定ソフトがロムに

ついに詳細が明らかになった64DD。しかもそれと同時に、今まで64DD用ソフトとして発売予定だったタイトルのうち、4本がロム発売に変更されたのだ。変更されたタイトルは、『スーパーマリオRPG 2』『MOTHER 3』『カービィ64』『ファイアーエムブレム64』（すべて仮称）。いずれもDDの目玉となるはずのビッグタイトルばかりだ。DDがどんな方向に向かって行くのか、今後の動向に注目。

⬅64DDの目玉『マザー3』は結局ロムに…。

New Soft ウィザードリィ エンパイア 『WIZ』オリジナル最新作がGBで登場！

GBカラー専用●10月上旬発売●¥3,980●スターフィッシュ●RPG●8MB

3DダンジョンRPG『ウィザードリィ』シリーズの最新作がGBで登場。GBカラー専用なので、グラフィックがキレイで、画面切り替えや戦闘などの処理もスピーディだぞ。この『エンパイア』は、シリーズの雰囲気はそのままに、完全オリジナルシナリオで構成されている。ダンジョンの深さは地下20階で、1フロアの広さは16×16マス。そして一度ダンジョンをクリアすると、ボーナスダンジョンも登場するのだ。新要素としては、通常ではなれない隠し職業が存在するらしいぞ。また、モンスターやアイテムを図鑑に登録もできる。オートマッピング機能もあり、初心者にも親切。通信ケーブルを使えば、キャラクターやアイテムの交換もできるぞ。

➡最大6人のパーティで、ダンジョンを探索するのだ。

⬆攻撃するときに、攻撃方法を選べるようになったぞ。

Topic 初回限定のビッグなお楽しみ GB『メダロット2』発売

7月23日イマジニアから、ロボットを育成するRPG『メダロット2』が発売される。このソフトの初回限定版には、プレミアムカード（左下写真）とメダロッチ用のオリジナルメダルがついているのだ。さらに、初回限定版以外でも、同梱された専用のハガキで応募すれば、オリジナルの「バトルメダロット」4体が当たるぞ。ファンなら絶対ゲットだ！

➡バトルメダロットのプレゼントは、12月まで行われるぞ。

Others 情報エキスプレス

『ぷよぷよ外伝 ぷよウォーズ』開発者直筆サイン色紙プレゼント

コンパイルから8月6日に発売されるGBソフト『ぷよウォーズ』。このゲームでキャライラストを担当している工藤氏、メカ・背景を担当しているG氏、ふたりの直筆イラスト入りサイン色紙を、それぞれ1名にプレゼントするぞ。編集部「ぷよ色紙」係まで。

●工藤氏
主人公タイチなど、キャラクターのイラストを担当。

●G氏
ぷよテクターなどのメカや背景のデザインを担当。

セクシーダイナマイトなボンバーガール 編集部に爆裂来襲！

色っぽい衣装の3人組「ボンバーガール」が、電撃N64編集部にやってきたぞ。このお姉さまたち、ハドソンが『爆ボンバーマン2』のキャンペーンのために送り込んだ刺客（笑）なのだ。彼女らは、先月お伝えしたボンバーマン納涼祭に本誌編集部員ともども参加する予定だぞ。

➡ボンバーガールに囲まれ、ご満悦のはせが一編集長。

これでACTなどのプレイ快適度UP 新発売「GBカラースティック」

GBカラー本体に取りつけることでプレイが快適になる「GBカラースティック」（¥980）が、モリガングから登場したぞ。ACTなどをプレイするときに最適のこのスティックを、3名にプレゼント。ほしい人は編集部「GBカラースティック」係まで。

プレゼント3名

しめ切り直前情報

●CM見れば2倍楽しい『メダロット2』！

現在放映中のTVアニメ「メダロット」の枠で流れている『メダロット2』のCMは必見だぞ！ なんとCM中にパスワードが表示されており、これを『メダロット2』に入力すれば隠しキャラが出現するのだ。パスワードが表示される時間は短いので、ビデオで録画しちゃえばばっちり！

●『エクストリームG 2』の発売元変更

9月10日に発売予定のRCG、『エクストリームG 2』の発売元が、アクレイムジャパンから、タイトーに変更されたぞ。

●極秘新作情報

SFCでおなじみのAVGが、N64用オリジナルシナリオで登場！ との極秘情報をキャッチしたぞ。さらに、GB版も現在開発中らしい。気になるそのタイトルは、次号でお伝えできるかも…。

オウガバトル64 サウンドトラック集

前作同様サウンドのクオリティも非常に高い「オウガ64」のBGM集。未使用曲を含む61曲と、そのMIDIバージョンの全122曲を収録した3枚組アルバム。**データム・ポリスター／¥3,800／8月1日発売**

そらとぶポケモンキッズ

今年の夏休み一番注目される映画「劇場版ポケットモンスター・ピカチュウたんけんたい」の、オープニング・エンディング曲を収録しているぞ。**メディアファクトリー／¥1,300／発売中**

割引チケット付き！ 東京キャラクターショウへ行こう

7月24〜25日の「東京キャラクターショウ1999」。25日11：30からは小社の「電撃アニメまつり」が催されるぞ。「電撃屋」も開店中。右の券を持参すればなんと入場料割引。みんなで遊びに来てね。

東京キャラクターショー1999

割引券
1,200円→1,000円
東京ビックサイト・東6ホール
7月24日(土)・7月25日(日)
電撃NINTENDO64
9月号

最深情報 『エンパイア』の世界は、『I』よりずっと前の時代の話。魔法の体系もまだできておらず、「ティルトウェイト」などおなじみの魔法も存在しない。もちろんそれに匹敵する強力な魔法があるのだが、それらはすべて全く別の名前で登場するぞ。

"Wizardry" is a registered trademark of 1259190 Ontario, Inc. All rights reserved. ©1997 Nintendo/HAL Laboratory inc.Shigesato Itoi
C 1999 STARFISH INC. ©1999 by 1259190 Ontario,Inc. All rights reserved. Licensed by 1259190 Ontario,Inc.to Four Winds Inc. Sublicensed by Four Winds Inc.to STARFISH INC. Developed and Published by STARFISH INC.

しおまんの素

3年め突入で血気さかんなしおや先生スペシャル

早いもんで、N64も電ロクも4年めを迎えまして、おめでたいかぎりですね。「しおまん64」も(忘れてたけど)、読者ちゃんからのおハガキによって連載2周年を迎えていたことが発覚☆ そんなわけで今回は3年め突入企画つうことで、しおまんの素拡大版をお届けですよ～。これからも応援よろしくね☆

あらすじ64

石の上にも3年ともうしますが、しおまんもいつのまにか3年めに突入しました。そんなわけで、しおや先生にひと言。「先生、いよいよ3年めですね。今年の目標は3割20本ですか」。しかし、先生は「松井くんには負けたくないねぇ」とおっしゃる。そんな先生に一生ついていこうと思った。そういえば、ホームページ開設おめでとうございます。

N64本体をついにゲットしてやる気まんまんなしおや先生に愛と魂のお手紙を

〒101-8305 （株）メディアワークス 電撃NINTENDO64編集部「しおまん64」係

ディオユラキ・ラング参りました!!

おまえまだ呼ばれてないだろー!!

うっせーてめー死なすぞ

すでに犬猿（けんえん）の仲（なか）

オレと勝負しろ!! コノヤロー!!!!

しおや
1.「分かったよ
2.「あなたが好き♥

あなたが好きーっ♥

ひしっ

ぐあー 気色悪うー なんじゃー

選択肢選（せんたくしえら）びは慎重（しんちょう）に

証拠

ホントにロクヨン買ったんスかー?

モチロンですよっ

ほぉら
しおや
コントローラー
ロクヨンでーす
証拠

ホントみたいッスねー

ロクヨンを自宅で仕事としてじゃなく遊べるしあわせ…

…というワケでロクヨンやるヒマくださいv

じゃはやくゲンコー上げてくだサい♥

2周年祝絵

⬅新潟県・ノンチョくん●最近出番が少ない森川くんだけど、また出してあげたくなりました。

⬅東京都・おくうちあまんさん●あは!! こんにちは! しおやもあまんちゃんの絵スキです。

➡大阪府・しおまん64を広めるぞくん●いつもイラストたくさん送ってくれてありがとう!!

➡神奈川県・唐紙揚子さん●夏といえば水着!! できれば露出度の高いほーが♡

3年め突入ということで、読者のみんなからお祝いのおハガキ。

しおまん色絵

⬅静岡県・闇ィさん●あァ!! そのアイスクリームなめさせてぇ!!（暴走ぎみ）。でもかわいい。

⬅滋賀県・字翔海久さん●大人っぽいヤエちゃん。T島さんはフェロモンを感じたらしい（笑）。

➡三重県・如月未藍さん●ハミ乳具合いがサイコー!♡ やっぱしかわいい女の子ちゃんはヨイ。

➡岐阜県・朝日恵介くん●3年めにむけてなんかたくらんでそうな、モドキの顔がヨイですな。

今月もグッとくるイラストをしおや先生がチョイス!!

募集告知!!

作中でしおやくんが着る服のデザインとTシャツ等の中央に入る絵を募集!! 上手下手不問♡

たとえばこんな投稿が…

こうなる!!

きみの応募をまっているぞ☆

しおまん64

作者がついにN64本体をゲット!!（**編注：てゆーか、今まで持ってなかったんか〜い！**）なのにあいかわらず忙しくって全然遊んでいない。忙しさに流されて電源を入れることなく年を越したりしたら悲しい。うぉー!! 遊びたい!! 社会人って悲しいネ（**編注：フフフ、しおまんの原稿さえ上がればいくらでも遊んでいいですよ**）。がんばろうっと……（**編注：N64で遊ぶために**）。

マジでやるヒマなくて悲しいなっ

映画の衝撃をそのままに！
宇宙一熱いレースが今、始まる。

スター・ウォーズ エピソード1 レーサー

7.21 ON SALE 6,800YEN(税別)

3Dレーシング 1~2人用 振動パック対応 ハイレゾパック対応 バックアップ機能つき

※このゲーム画面は、「ハイレゾパック」を使用しています。

多種多彩な想像を絶するコースを時速600マイルものスピードで走り抜ける！

2プレイヤー対戦も可能！マシンの振動をリアルに感じる、振動パックにも、もちろん対応！

20種類以上のユニークなマシンが登場！パーツをかえれば性能がパワーアップ！

任天堂株式会社　本社　〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
インターネットの任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/

N と NINTENDO64、振動パック、ハイレゾパックは任天堂の商標です。©1999 Nintendo
© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization.

GAME BOY COLOR
すべてのGAME BOY共通
チョロQと一緒に強くなれ!
走る!集める!対戦ある!
これが育成レースゲーム!
7月30日発売!
¥3,980
あのチョロQがついにゲームボーイに登場!
改造パーツやアイテムがなんと2000種類以上!
エンジン パンサーエンジン
タイヤ ラバータイヤ
ウイング ファーストウイング
バンパー ラバーバンパー
たくさんコレクションすれば改造は自由自在!
通信ケーブルでつなげば欲しいパーツの交換もできるよ!
チョロQ
キュー
ハイパーカスタマブルGB
チョロQ 20th ANNIVERSARY Since 1980
チョロQモータース
http://www.takaratoys.co.jp/CHOROQ/index.html
進化する改造部品「バイオパーツ」!
バイオエンジン
バイオエンジン
~ ライバ
おもさ 35
かそく 127
パワー 119
キミの走りがチョロQを強くする!
戦うほど能力がアップする驚異のパーツだ!
手軽に遊べて不思議とハマる「シミュレース」!
TURN 01
MIN MAX
ビリヤード感覚でチョロQを操作しろ!
思わずアツくなる新システムのレースゲームだ!
育てたチョロQで戦おう!
白熱の通信対戦!
くさレース
チョロQレーサー
スーパーATバンパー
VS
ばいお だいち
スーパー・パンサーEK
通信ケーブルで友だちと対戦もできるゾ!
さらに2P対戦でしかもらえないレアパーツが…?
チョロQ64
ハチャメチャ楽しいカーアクション!
自分だけのオリジナルコースも作れるよ!
4人同時対戦可能!
好評発売中!
¥6,800
―あそびは文化
タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
©TAKARA CO., LTD. 1999
●たのしさいっぱいタカラのホームページ
http://www.takaratoys.co.jp
※価格は希望小売価格です(税別)
スーパーゲームボーイ対応
通信ケーブル対応
タカラの商品はこども商品券で
GAME BOY ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
TAKARA